

宇宙世紀0083、地球連邦軍ジャミトフ・ハイマン准将は「ティターンズ」と称する連邦軍治安部隊を結成、活性化する旧ジオン公国軍の残党狩りに当たった。この部隊は次第に地球至上主義を標榜とした連兵意識の確化となっていき、その行動は残党狩りからそれを名目とした宇宙民弾圧行動へと転じて行くことになる。彼らの弾圧行動は宇宙世紀0085の7月に起きた世に言う「30パンチ事件」によって重点に達する。これは地球連邦の「ティターンズ」による宇宙民弾圧に反対する宇宙民たちが武装蜂起を企てているという名目によって宇宙植民地サイド2の30パンチに毒ガスを入力して住民を虐殺した事件である。事実、この頃までには「エゥーゴ」という名の反地球連邦弾圧政策組織が影を成し、各地で抵抗の旗幟を上げていた。だが、多くの連邦軍将兵は地球至上主義を掲げるティターンズを正義と信じていたのであった。

時に宇宙世紀0087。宇宙は再び戦火に包まれた……。

GUNDAM SENTINEL

- 原案・原作／矢立 隼、富野由悠季
- 脚本（「GUNDAM SENTINEL」原作）／島橋昌也
- 企画・構成／SUPREME UNIT
- 監督／かたきはじめ
- 監督・プロデューサー／あさのまさひこ

第 1 章





得いたまらなく悔しい。クレイはMSのコクピットの全面に宇宙の狂気の戦場が映れられると逃げたいと思いつつもそう感じず、その怒りが燃え上がった。

「オプショーン、貴様、宇宙は好きか？」

「ええ、亦在自体は…宇宙は異次元世界の“無”の領域を具現化した場所だと自分自身は考える。広大な“無”の中に地球やコロニーのような“生”が息づいていますから。その“生”を直接感じられる場所が宇宙ですから」

MSのコクピットに居た上達の空想の間にオプショーンはどきどきしながら応えた。

「フゥ、成程。無”か”…ひどく率直にみた事があるな。お前は宇宙が好きなのか？」

「君は自体は、と申し上げたはずです。クレイ大尉」

「では何だ？」

「人が生きて行く上でこれほど不自然な事もありません。人は大地に2本の脚で立ってこそ、人であるのだと考えます」

「うむ、今の貴様の強い想いがすれば、大地に立たぬ宇宙人どもは人ではないという事に成る。少なくとも俺たちは人だ。死ぬ時は互いに出来る地球の大地の上で死にたいものだ」

「はい、大尉」

2機の青いMSはベズンからのガイド・レーザを捉え、アプローチコースに乗ると機体前面のバーニア・ロケットの断続的な噴射とAMBACを併用しつつ減速を継続する。2機がベズンから不規則に突き出てくる地に見える低層アンタルの林に入った時、CSFの攻撃に飛び交う別の2機のゼク・アインの青い機体が、ほの白い光の塵を引いてクレイ大尉の眼をゴウツカすめた。

敵がベズンを離脱してからというものの、エーゴや地球連邦軍の監視の最前を警戒する為CSFは当然ながら強化されていた。それだけでなく、ベズンの周りは様々な防衛機構が敷々と配置されつつあった。

「CSFファーストチーム、最速進軍よろし」

ベズンからのレーザー通信がクレイのノーマルスーツのヘルメット・スピーカーに届いた。

「逐次タイミングをそろちらに任せろ。オートパイロットをセットした」

「了解、こちらで待機する」

ゼク・アインはゆっくりとベズンの港口

に進入を開始すると天穹の黒いグリッドを踏み、そのまま30mほど滑って停止した。

クレイは得意としたその足でベズンの司令官室に向かう。部屋ではプレイブ・コードが息を待っていた。

「うう、最悪だ。早速だがコイツを見てくれ」

コードはクレイにモニターを指さした。高画質ビデオ映像は何処から隠し隠りされていた物らしい。一人の士官がコンピュータ端末を操作している映像だ。

「彼は地球連邦軍の技術士官だ。今、必死になって最後の戦術データをダウンロードしているんだ」

「引かなかったネズミか。冴れなもんだ。機体に向った最後の出入り道中は、俺たちの戦術データがどうしても必要なんだからな」

「他人事みたいな言うな。この計画は貴様が立てたんじゃないか？」「フフ、とこでプレイブ、逆轉した途中の地球への逃避はいつだ？」

「今日の1600時。100人少々を輸送船に詰め込んだところだ」

「忙しすぎるな。声明は出した？」

「Newspapersって名前で出してよ。最後は抜きの声明をな」

「新たな決意の意思ならDecisionじゃ無いのか？」

「Decide、反対して意味もあるからな」

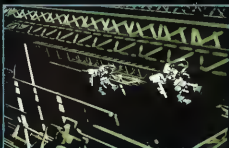
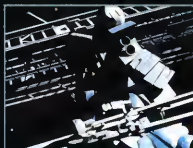
「成程ね。まあ、貴様はお前だ。好きにしろよ」

宇宙世紀0088年2月22日。エーゴのオールシュート・ルーム作戦、及びそれに続くコロニーレーザー攻撃戦でティターンズは敗北を喫し、グリプス戦争の第二期は終結した。だが、この戦いである程度の戦力を確保したとは思えアタシズ、ネオジオンの存在は地球連邦にとっては脅威であった。早期開始は有り得なかったものの、エーゴとティターンズのしがらみが阻止した地球連邦軍にとっては連邦軍内が混乱している間に付込んでネオジオンに収容されれば、いかに戦力が上回ろうともひとたまり

もない。このままでも降参となったのがティターンズの決意とティターンズの月面自治都市の存在である。正真正に言えば彼らは連邦政府の態度をエーゴ家と誤解している地球系上意識者である。

この中でも反乱を企てて切腹の小惑星ベズンに立てこもる一団は戦術の最前線を向けて、生態圏とある程度の戦力を備えている為にも危険と判断され、早期排除が計画された。この決定はオールシュートの作戦と同時に下されていたのである。

ここに地球連邦軍は今ではニューデザインと名乗る反乱軍の討伐隊の編成を急ぐ事となる。しかし、ネオジオン戦を控えたこの時期に大兵力を動かすわけには行かない。故に連邦軍司令部は編成を少なからず最前線部隊として編成させる事を決めた。この任務の最前線は最前線のアーガマ級強襲宇宙母艦「ベガス田」が投入され、これに加えて現状で使用可能なサラミス級(旧)宇宙母艦4隻をもって先遣戦艦を編成する事となった。この先遣戦艦は「バスタード」(注:反叛という任務に就く部隊という意味では悪い)タスクフォースという部隊は機動部隊又は任務部隊という認識が与えられているが、本文中では機動部隊という誤用はMS部隊と区別され易いために任務部隊と表記する。つまり「ある任務のために編成された軍事上の宇宙部隊」という意味である)と呼ばれ、衛星系最上はコロニーレーザー攻撃隊の後継者のた



めに低軌道ステーションに待機していた星
球本星艦隊に所属する。a任務部隊の作戦
の進行状況によっては、本星であるこの最
前が討伐作戦に乗り出すことになってい
た。

a任務部隊の外見は戦艦艦隊であった。
しかし、その実体は新住の艦隊に格納され
た実験用戦艦と不採用になったMSを寄
せ集めた軍団の姿である。

ソビエト地区、地球連邦軍バイコネー
ル打ち上げ基地。

宇宙世紀0088年2月26日。
夜に染まった夕焼けの空の下、ベガス
丘を含む数々の宇宙船が造りもなく巨大な
ブースター・ロケットを後援して打ち上げ
の陣を待っている。各宇宙船は巨大な円錐
形のフェアリングを被覆し、本日は円錐形
なのだがもつのピラミッドの顔に見える。

やがて空が赤から藍へ、そして薄黒へと
変わると打ち上げ管制所からカウントダウ
ンが伝えられた。静寂な声が流々と眼を
通して行く。

COUNTDOWN COUNTDO

...60 59 58 57 56 55 54 53...

DOWN COUNTDOWN CO

ベガス目のブリッジで、艦長に任命さ
れたばかりのイトン・ヒースロウ少佐は
まどろくしく変化するデジタル・カウンタ
ーの減点表示を呆然と眺めていた。彼の身
体は既にベッドに横になったシートに固定
されている。彼のブリッジ・クルームも同様の
姿勢だ。打ち上げは自動で行なわれる
からやることは少ない。太鼓分のクルーは
低軌道ステーションで会合する事になって
いる。5つのピラミッドは水素炎の白煙を
吹き上げて打ち上げの瞬間に燃え始めた。

COUNTDOWN COUNTDO

...10 9 8 7 6 5 4 3 2 1...

DOWN COUNTDOWN CO

金剛的な声と同時にヒースロウの顔の
液晶が0を告げる。一瞬、世界はまばゆい光
と火柱を放つ巨大な空間に支配された。

5つの円錐ピラミッドは静かにゆっく
りと、虚実にもたれて行く。その力は
徐々に増大し、巨大なピラミッド群は地球
の周縁軌道に達した。やがてブースター・ロ
ケットが切り離され、円錐ピラミッドも剥
離されると地球光を背に受けて濃密の宇宙
空間にベガス丘とやうなスズ(3)の流い
グレイの船体、その本来の姿が現れた。



第2章 SKIRMISH 前哨戦

小惑星ベズン近傍宙域。

モニタースクリーンに広がった赤い光
が、そのGM級のパイロットの見た最後の光
景だった。

その場が狭方、巨大な電子戦艦コンテナ
を背負った1機のMSが宙に漂っている。
どくりともせず、遠慮者もない残像のよう
に見えるが、EWACネロと呼ばれるこのMS
は静かにバルスに耳を傾け、静寂の真に自
らも見えない手で辺りを注意深く探っている
のだ。

EWACネロの電子戦艦担当士官は暗く狭い
コックピットで星の戦術情報ディスプレイ
を眼裏側に見つめている。ディスプレイか
らの光が彼のヘルメットバイザーを紅色
に染めていた。

MANEUVER MANEUVER

敵 友 友 友 友

MANEUVER MANEUVER

敵 量 敵 量

MANEUVER MANEUVER

ディスプレイからは一つ、また一つと友
軍を示す緑の艦点が消滅して行く。今、緑

の艦点が消滅し、敵艦を示す二つの赤い
艦点だけが残ったところだ。

「全滅、カー。ものの5分と経っちゃあ
ない...」
「早いとこズカりますか?」パイロット
が強く機に言う。

巨人の死骸の横に見えたEWACネロの背
面の推進ノズルが腹の横にポッと青白く
光を放った。

「產生、気付きやがった!」

ディスプレイの二つの赤い艦点はスピー
ドを上げて直線へ向かって行く。EWACネロ
のパイロットは機体をAMBACで反転させ
るとマニュアル通りの急進作戦に移り、急
進を開始した。

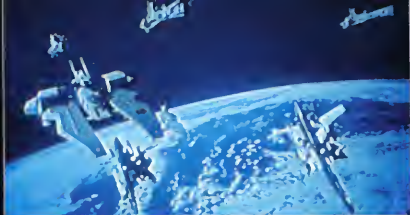
後方から赤いビームが襲いかかる。その
本数は次第に増してきていた。

「ヤバイな...」パイロットがつぶやく間に
電子戦艦士官の視線はディスプレイ上に
走んだコマンドの一つを選択する。

Ada 登録から強化したAda=F艦隊に
駆逐された戦術データが奔流となって瞬時
にEWACネロのデータバンクから流れ出し
た。

「データはポッドに転送した!」





の機へ乗るように、以上」

地球連邦軍0300、ベガス星を中心とした5量の宇宙艦はMSとパイロットたちを置き、推進部の黒い光の尾を引いてベスタを後にした。

「まいったね、あのオッサンも一踏だぜ。ベガス星の乗組員との集合会を終えた後、ループは星に乗り組む事になったクリプトと食堂でコーヒーのチューブを飲みながら話をしていた。

「しょうがネエ、艦隊旗艦だからな、戦艦司令部が乗組するのほり前だろ」

「でも、何でお前だけお前なんなんだよ」

「彼はFZZ艦の艦隊官だろ、お前は司令官で部下がいないからよ」

「胸でさねえな、何と代われよ」ループはクリプトの方が目上なのがおかしいのだ。

「それを振舞うのが軍医で所だ」

「そんなもんかネエ」

MSの機体、戦術訓練を行なうつ艦隊はベズンの可視圏域に到達した。この動きは当然ながらニューディサイズ無にも感知されていた。

ENEMY ENEMY ENEMY

艦隊：アーマー級 1
サラミス(改)級 4
対艦対空能力：1:0.587 艦

ENEMY ENEMY ENEMY

「御前艦隊、5隻確認しました」
「どういベレレーターがコードに適合する、ベズンでは防衛を完全に止めるの作業が不能不休の状態に続けられていたが、最後の「詰め」が済んでいた。
「この大仕事に……、艦隊官のデータは届くのか？」

「やってみますが、少々苦くなるかも知れません。艦隊のメインコンピュータとのリンクから外されているものだから」

PROFILE PROFILE P

艦名：アーマー級 ベガス星
乗組員：イートン・ヒースロウ
階級：少佐
所属：グリーン
艦隊士官学校在籍中の評価、及び以前の勤務評価はファイル0313-014863を参照のこと

E PROFILE PROFILE

「フン、戦艦士官学校生のヒョコヤ、高周波の波動しか出来たろう。戦艦が艦隊の指揮をとっているなら臨時艦長の艦隊がオトリだ、MS艦の指揮官は分かるか？」
「新艦隊ですらデータにありません。MS艦も同時にデータにありません」
「よし、ええ、この程度なら戦艦が受けている筈は無いだろう。MS艦だけで十分だ。オフショウの順にやらせろ。手動攻撃だけで構わない」

コードの命により、ベズンのMSハンガーではオフショウの第1攻撃隊が出動準備を急ぐ。ゼク・アインの機体は最前線に動向、連射ガンタイプに決定された。

「ジョッシュ・オフショウ、第1攻撃隊、出るッ！」

ゼク・アインは艦隊を総てa任務部隊の攻撃に向かう。

「時間を稼いで欲しい、ちょっと制してやるだけで十分です。理解するな」

コードの頭がコクピットに響く、紅蓮のオフショウはヘルメットの中で微笑した。彼は他人に気を配ってもらえるのが好きだった。

「クリプト中尉、シン・クリプト！ MSデッケー！」

0500時、突然、耳元のスピーカーが、がなり立てた。

「誰なモニタリングだね」クリプトはボサボサになった髪を乱暴に手ででなげつけとベッドの固定ベルトを外し、マジックテープのシートからペリバと身体を引き剥がす。手早く機内作業服からパイロット・スーツに着替える。MSデッキのパイロット・ビットに急いだ。パイロット・ビットでは既にマンダングスが待っていた。

「クリプト中尉、中尉だ」マンダングスはふっくらばうに言いた。

「前線は何でありますか？」決戦出撃を告げられたクリプトは動揺でしおらしく聞いた。

「うむ、現在、艦隊はベズンの可視圏域に入ったが、ベズンからも迎撃MSが出た。この距離からMSが接近するのは推測から考えても無理だろう。恐らく、迎撃艦隊を考えている筈だ、今ここで迎撃艦隊やミサイルを使っても、対象が小さ過ぎるから無駄だ。そこで大火力と最新能力を持った貴艦のFAZZ艦の出番という訳だ」

「了解しました」
「無理はせんぞでいい、高さを取るなよ」
クリプトは敬礼するとハンガーに出て、FAZZのコクピットに滑り込んだ。レーザー通達モニターに開いたウィンドウに像機のパイロット、グリズム少尉の顔が映った。彼も乗機後の顔だ。
「お見覚のかい？」
「ああ、しっかりと、オールドリンは？」
「スタンバイしてる、後はバックアップだ」

「OK」とクリプトはモニターをベガス星の艦隊室に切り替えた。「よし、FAZZ艦、出るぞ！」

ベガス星の2基の電磁カタパルトから勢いよくハイパーメガ・カノンを推進したFAZZが動き出していった。

射撃準備域に入った途端、クリプトは妙な光を受けた。銃口とでも言おうか。その瞬間、前方から最小の宇宙船をキラキラと反射させながら赤い光が襲ってきた。

「回避！ センサー最大レンジへ」クリプトは追加をかけてビームの予想軌道の範囲外へ機体を回避させると無敵防止の壁を破ってグリズムに逃げた。

「取らねえどこから射て来ているか分かるか？」

そう言いながらクリプトは360度モニターの前方に開いたウィンドウのデテクターを監視する。ウィンドウはリニアシートとの動きに追従して常に彼の視野の正確右側に有る。かすかに赤い光点が4つ見えた。

POSITION POSITION
艦 艦
艦 艦

射撃内戦機：4 艦
POSITION POSITION



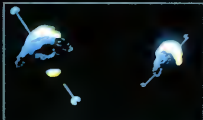
船機、並びに浮遊機から選択して投影しています。立派な変態です。ベズンは一」

3D透視図を見せられたヒースロウは驚愕した。

「なぜ、なぜ?」FAZZ2の出陣前に並った操縦ドローンで飛んだ時にはこんな一」

「そう、ただの機体にしが見えなかった。前の戦争の時にはここはジョアンに異先によりやられたら戦艦が大層に浮遊しているのは当然だと少佐と戦艦機体評価スタッフは考えていた」

そこで関とヒースロウは連環状にベズンへの緊急発射、機転に戦艦を命令した。



「艦長、高速航行は無敵です。あの線が生きているなら浮遊機が3機飛ぶようなものです。高速航行に移れば背後から砲撃されますよ。我々は機動性を駆けてきましたから既に、相手の有効射撃内に十分に捉えられています。ベズンへのレーザー発射が中絶艦を飛出してくるまでに約1時間、ベズンから艦隊が発見されるこの空間に到達するのに3日かかります。その間に、我々は宇宙の彼方になってしまいます」

「それでは何か方法は有るのかね?」「やらなによりもマシな方法なら…」

「よしよし、僕こそ」

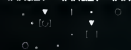
ヒースロウはマニダスの「やらないよりマシ」な意見を受け入れて、艦隊に通知を行きつつあった。その間にベズンの南東ミサイルが射出された。

「度々、乱発はしないぞだ」

ヒースロウより先にマニダスが怒鳴る。

「艦長は私だ。マニダス大尉!」ヒースロウは高等士官学校出の意地を見せると「武器使用自由! 有効射撃内で多量射撃開始」と砲術士官に命じた。ベガス田の主砲が南東ミサイル射に前向される。

TARGET TARGET TAR



GET TARGET TARGET

衛星ミサイルは肉眼ではかすかな光の点には見えない。まだ十分に距離は有る。砲術士官は艦隊防衛システムによって艦隊内で割り振られた連環ミサイルの一つに指令を命じてメガ粒子線を発射した。ベガス田を中心に陣形陣(艦隊を中心に球形に艦隊を配置する陣形)の第1警戒体制で航行していたサラミス(後述)浮遊機からも火撃が伸びる。

機銃の後、かすかな光の点に過ぎない南

東ミサイル船は砲らんだ光の跡になった。

「第一発射、命中! 6発が弾幕を突破!」

「音より精度が向上したな」

砲術士官の報告にマニダスは「1年戦争の頃の艦隊の命中精度を思い出していた。だがMSの機動性を持った目標に対しては精度が下と低下するだろう。確かに艦隊の命中精度は向上したが、MSの機動力と艦隊管理能力も向上しているからだ」

「第二発射及び近距離防衛ミサイル準備!」

ヒースロウが命じた時、観測員がまた怒鳴るを上げた。

「ベズンからビーム発射を確認!」

「優先順位変更、全艦、射ビーム機銃射!」



ヒースロウの命令に従って砲術士官は火撃管制系統を基準しく切り替える。この操作はモニターに表されるコマンドをオペレーターが見るだけで選択される視覚的決定である。ベガス田の武器管制室に連環型の無人艦がセリリ上ってセットされ、艦の後部方向へ推進を置いて攻撃された。ドローンは機動性を駆けてと高分子ガスが発生させる。ガスは球形に広がり、多量にガス球の中に推進を飛ばす。このガスは「1年戦争」時、ビーム弾頭として使用されたものと同様で、ビームを派波させる効果を持つ。

「艦長、衝撃に備えよ!」

いかにビーム弾頭を撃ったところでビームの威力を全て打ち消す訳には行かない。派波させられたとは考えビームは砲術部隊の艦隊を襲い、激しく振動した。数秒するブリッジでヒースロウは矢張り早に命令を下して行く。

「各ブロック、被害報告。射ビーム機銃発射。近距離防衛ミサイル発射!」

「艦はビーム弾頭を撃って連環中です!」ベズンではオペレーターの声にコードが満足に届いていない。コードの艦に隣ったクレイは熱心に状況を示すメインモニターを監視していた。

「トッシー、そう深刻な状況じゃあ無い。MSの出番は無いさうだな」

「うむ、だが連中が有効射撃外へ派遣してからが問題だ。何かやりやうな予感かする」

「艦長、互いに射撃外だ。連中は恐らく本隊の正面を待っているだけで動きはせん。この防衛態を実験して一艦を加えるならMSを使うだろうが、そんなバカモノじゃ加速力のMSは無いとこない。あの艦隊は通常能力の分岐艦だ。MAを駆動している艦は隠れているはずだ」

「甘いな、プレイブ。我は高速一艦艦隊の

出番をMSを知っている」

「Zが!」しかし、あれは艦隊じゃないぞ。それにアーガマに搭載されている雷だ。Zはコロニーレーザー戦でダメージを…」

「違う!」2の艦隊化プランは存在していた。それに、その艦隊が陣形中だと聞いた事がある。もし実験配備されていれば…」

「そう言えばジョッシュが交換した艦手、艦隊クラスの大穴だった…」

「もし、そんなMSにSOLを叩かれれば艦は無力化するぞ。SOLの防衛を強化するんだ!」

「まあ、そんな心配する位、仮にそんなMSが配備されていてもいいや!」艦だ。恐れることはない。貴様は心配性過ぎる。火力のMSは無敵だと我々は決まっている」

「そうだと良いが、やられてからでは遅す

ら時間警察を襲撃した小さなミサイルを大層に発射して防衛艦を破壊するのがミサイル戦の常道であった。

FLEET FLEET FLEET



FLEET FLEET FLEET

「貴様も2発、ミサイル弾幕を突破!」「タカオ」と「ロングビード」に向かいます!」

観測員がモニターを見つめて時、先任

ざるのだ。プレイブ、あれから8年も経っているのだ。テクノロジーは8年もあればその10倍は進む。大火力高機動のMSが存在してもおかしくないのだからな」

「我々にもツヴァイが有るようにか?」ではツヴァイをぶつけば良い!」コードは一度、こうと決めたなら主艦を駆る勇気だった。

砲術部隊は射ビーム弾を指示しつつ、ベズンの艦の有効射撃距離から撤退していた。射ビーム弾は相手のビームの効果を受取るが、同時にこの艦隊の中に入り込んだ自分自身のビーム兵器も無力化されてしまう。その状態で艦隊は勢いミサイル艦に固定されてしまうのは自明の理であった。この時代のミサイルはほぼ無洗滌弾に等しく、徹底的に打ち、我々にミサイルは艦隊による弾幕効果しか期待できず、もっぱ

どの艦隊射撃で射らもらした南東ミサイルは先のうち2発だ。タカオはベガス田の南方、「ロングビード」は左後方に位置する。

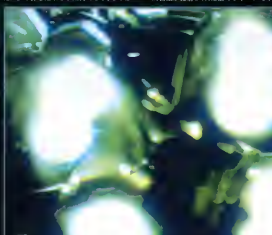
「ミサイル、第2発射準備!」

「間に合いません」

暫くたった2艦のサラミス(後述)艦隊、タカオと「ロングビード」のブリッジでは砲術士官たちが火撃管制システムを備艦防衛システムへ変更する。ダグソンと接近して行く連環ミサイルに小口氏の対面が指向される。連環行動に移ってもよい筈い。宇宙艦はMSのようにそうホイホイと移動が出来るわけではない、やるしかないのだ。

「がんばってくれ!」ベガス田を始めた時、艦隊の艦の乗組艦には2艦の艦隊を頼るだけだ。

対面艦が発射され、連環ミサイルに命中





して行く。海軍ミサイルは対空砲の真珠で
よるで白鳥の機内映面のように映えに照
して行くが、その真珠を消し去るには砲が
重かった。

「せめて敵機が少しでも変われば…」
闇も空しく艦隊ミサイルは加速しながら
も砲撃に2艦に向かう行く。「タカオ」
はブリッジの基部をもぎとられながら、「ロ
ングビーチ」は艦首直前のミサイル発射管
から艦体の奥端方向に向かって真珠を受け
る。

あゝ、とベガス軍のブリッジ艦隊たちの
ためめとつちかぬ砲撃の音が艦内伝播の
一般周波数を埋め尽くした。

ゴウッ、ゴゴゴウッ、海軍ミサイルは2艦に
めり込んで行く。「同洋艦」とは言え宇宙船
である、その艦首は海上の軍艦と比べれば
断るような物だ。宇宙艦の防弾はビーム兵
隊には対ビーム弾と艦体の周囲に塗布され
た反動塗料、ミサイルに対しては対ミサ
イルミサイル(AMM)弾幕とされている。

「タカオ」ロングビーチー一決めます、艦
視界は中や上層だった声でセンサーロウに告
げた。

2艦は艦隊ミサイルの加速砲撃に押されて
前方からひしゃげ始め、不規則な波にね
ね曲って行く。互いが艦体前方の機動部に
生じた時、2艦の加速砲撃は発光砲と化した。
「タカオ」とロングビーチーの生存者を
確認しよう。

「艦内、生存者は居ないですよ」
ヘルメットの真でマニングスが目を驚め
て貰った。

「惨状だ、2艦の乗組員たちを乗収死にさ
せてしまった」

「いや、初めての突撃、艦隊部隊にしては
上手ですよ。5艦中、2艦を先っただけで
す」

「2艦だけだと？」を身もたふ、君、何人
が死んだと思っているんだ？それがベタ
ランの神話なのか、人間としての…」
「少尉はまだ、これが戦争だという現実を
認識されていない。人間では戦艦を生か
びることは出来ません。貴族様が艦隊部隊
の本能に真珠していかぬ艦隊の抑制力が失
くなっていくところですよ。その方が得策
です」

「有効射撃範囲へ真珠しました」と艦士
が割って入った。

「艦長、例の『やらないよりマジな作戦を
実行させて頂きたい』マニングスの声は真
機員だった。

「これ以上、戦死者を出すつもりか？」
「そうしない為には実行するのですよ」
「駄目だ、本隊の到着を待てからだ」
「タイミングですと、艦長、今だからこそ
艦にも余裕が出来ている筈です。奇襲はタ
イミングと大膽さが成功ポイント、でしょ
うな」

マニングスにさっぱりと言われたと
ヘルメットは自分の艦隊を乗収死したの
で驚きと受け取った。津あがると

りで顔が赤くなった。

「よし、マニングス少佐、作戦を実行し
え、但し、これは貴の艦隊で行なうもので
あるという事を理解しておきなさい」

艦長か、高等士官学校はさすがに海軍
将官の養成学校だけの事は有るな、と、マ
ニングスは思った。2艦を失ったこの「小僧」
は自身の将来が見えていないのだ、今度
の作戦に先駆けたらこういつは貴に全責任を
なすりつける気かも知れない、それも悪い
だろう。ケチな艦隊がもらえなくなるだけ
だ。だが、貴は失敗などせんぞ、失敗すれば
「タカオ」と「ロングビーチー」の乗組員たちは
それこそ乗収死にだ…

2時間前、ベガス軍のMSデッキに異様
なMSが引き出された。その機体の名称
をSガンダムと言う。パイロットはリョウ
・ルーツだった。様々な機体を感じ込んだ、この
異様の新機体は今、下半身を黒いス
ター・ユニットに包まれている。これはS
ガンダムの最終改良型、生びに高加速モ
ードである、艦の周囲のカタバルトには既に
Zプラスと呼ばれるZガンダムの艦隊機がセ
ットされている。2艦ともウェイブライ
ダー形を載っている人間に型では無い。

「分かっていてるだろうな、ルーツ、貴の
自機はただ一つ、究極機体SOL7044だけだ。
他のものは貴にせんぞ悪い」

「分かったよ、俺、今までドンパチやり
たにウズズしてたんだ、つまんねー
機体機だけで出番が貰ったからさ。早く
実戦でヤツがやりてえのよ」
360モニターのウィンドウに映ったマ
ニングスの顔に向かって自信たっぷりに言
った。

「自機は結構だ、お前に全てがかかって
いるんだからな」

マニングスは作戦終了までこの真ねか
えりを真ねかにさせておいた方が得策だと
判断した。

「操作はシミュレーターと変わらねーし、
いつでもOKだ」

シュッと両肩のカタバルトからZプラス
が待機し射出された。

「先行のプラス隊が確認する、FAZZ隊の
準備態勢の1分後に高加速に入れ」

「分かった、手振は変えてからよ、早く
射ち出してくれや」

ルーツの声に忠告したようにベガス

軍のリニア・カタバルトが発進位置へと戻
ってくる。短い機体をガチンとコクピット
に嵌めてカタバルト・ラックがSガンダム
を捉えた。

そのベガス軍の約1万キロ前方では先
行したクリプトのFAZZ隊がダミー・機石の
陰に潜れ、攻撃準備を敷いていた。モニター
のウィンドウに作戦開始の時間がカウント
ダウンされている。

COUNTDOWN COUNTDO
---0003---0002---0001---0000---

UNTDOWN COUNTDOWN
「ブッ放せッッ」
クリプトの命令一、FAZZ隊の3機はハ
イパー・メガランチャーの砲撃を開始す
る。

「Sガンダム、リョウ、ルーツ、行くぜッ」
同じ頃、ベガス軍からSガンダムが射
出された。

COUNTUP COUNTUP C
---+0001---+0002---+0003---+0004---

P COUNTUP COUNTUP
リニア・カタバルトの加速に通常航行モ
ードでの推進を加えるSガンダムとZプラス
はV字の機体を組んでFAZZ隊の機群して
いる宙域を襲撃す。

COUNTUP COUNTUP C

---+0007---+0008---+0009---+0100---

P COUNTUP COUNTUP

「ヨー・しッ、行けェェェッ」
ルーツはZプラスが少し左に外れた
のを見ると、Sガンダムのスロットルを無
加速レングにブチ込んだ。

ゴァァァとブースター・ユニットが轟
くうなりを上げ、ルーツは加速でシート
に身体を貫通矢張り押し付けられた。た
まものうちに先行のZプラスを思い抜き、艦
隊はV字から逆V字に展開した。

「爆い」
「両手にブッ飛んで行きやがれッ」
「あれがMSかッッ」

紅海の奥面を走っている宙域の上方に推進
砲の尾をひいて機群のように機群に飛び
付けて行くSガンダムをクリプトたちは突然
として見送った。

「チタシ・シウ…な、何て、か、加速だ
よ」Sガンダムを操縦する宙のルーツは驚
快どころでは無かった。Sガンダムのこの
モードは驚くまで非常用と考えられていた
為、等速されている制スーツやリニアシ
ートにも余るのだ。何しろ一度も有人実戦試
験を待たない代物なのだ。





第4章 CONQUEST OF PEZUN ペズン制圧

SOLの破壊によって、ペズンの浮き彫りへのエネルギー供給は絶たれた結果、ペズンの防衛艦は若干の機体を全滅させてしまった。しかし、この様な状況に對しているようなニューディサイズでは無い。この劣勢を挽回するべくペズンでは新たな防衛作戦が立案され、実行に移される事となる。

一方、「ペズンは宇宙要塞なり」という0任務部隊の艦に附れた地球連邦軍はペズン近郊の高地に地球水産艦隊の本格的な投入を決意。ブライアン・エイノー提督率下の地球水産艦隊、X分隊艦隊が先鋒としてベントからペズンへと出撃する事となった。

ORDER ORDER ORDER



ORDER ORDER ORDER

提督エイノー、将兵たちからはその容貌と行動に酷いあみこめて「バグダッド提督」というニックネームをもらっていた。エイノーは提督に異名をもらっていた。エイノー

一は地球連邦軍高等士官学校の校長となり、突如として提督に就任していたが、今回の事件に際して再び突如として司令官として送り出されたのである。連邦政府の評判が良く無い艦を司令官に就けたのは連邦軍内部の専断が横行していた。ペズン、及びニューディサイズの武力制圧を決意したとは言え、まだまだ連邦軍内部では艦隊に難を授けさせようとする意見も根強く、将兵からの人望の厚いエイノーを司令官に就けることで最後まで交渉を試みようとするのである。「人を尊敬する」という軍風にはイデオロギーの異なる艦隊であるからだ。彼の人望を利用してペズン侵襲に裏切られる結果となることは、誰とも考えていなかった。

また連邦政府としては、グリブス戦争における戦力の限界、突如として艦隊の不足といった面で「現状ではエイノー以外に連任を差し」と連邦より明確され、この決定を受け入れる以外に無かったのである。

小規模作業艦に就いているまだ若い作業員は「提督」という言葉はまさに、この光景の為に存在するに違いないと思った。

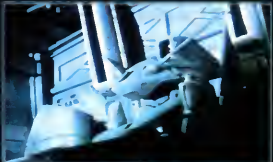
今、軌道運送ステーション「ベント」には宇宙要塞ソロモン駐留の艦隊を加えた、地球水産艦隊のほとんどが集結していた。大きなコンテナを積み上げつつある作業員は1時間単位に出発が予定されているX分隊艦隊の各艦隊が保管されている保管ブームへと向かう。出港の最終調整に促され、この時期になって、若い作業員は上司からの分らないコンテナを運搬の「ブルラン」まで搬入するようになると告げられた。サイズからするとMSか大型の艦艇なのだろう。出港直前にこんな荷物を積み込むとどうか知らんが、と誰は思った。高層には「新都市計画」とだけ書かれていた。積み込むものなのだろう。8つてことは8m(大砲)の艦だ。彼は提督と新式の大砲なんだろうな

と思ったり、彼は真にもかかっていた。

物を運ぶ「ブルラン」と「マレンゴ」の2隻のマゼラン級(強)宇宙戦艦を中心に、「バサナデナ」、「ヴォルゴグラード」、「パナマII」、「カシマ」、「ブラジリア」、「ダナン」、「ストックホルム」、「フルトムント」の7隻のサラミス級(強)宇宙巡洋艦、そしてMS部隊艦として改装を受け、艦隊司令部化した「イオージマ」、「ワイルドゴブ」の2隻のコロンブス級(強)輸送艦、並びに通常の艦隊任務に就くコロンブス級輸送艦5隻が隻列している。その周りを多くの作業艦が仕組み飛び回っていた。

ニューディサイズ提督の艦隊である艦隊「ブルラン」には監督の座を示すフラッグ・プレートが飾らばに懸けられていた。この艦はかつてのマゼラン級艦隊にMS運用能力を持たせた物だ。かつての海軍で言えば航空戦艦にあたる。その艦内、

8分隊に与えられた士官室で、エイノーは艦隊の宇宙戦艦につきものの、懐かしい匂いをかぎながらの匂いと聞けば匂い匂いをかぎながら、ペガサス級の様な新艦隊は最新のペンギンとプラステックや金属の匂いが充満しているのだが、艦隊の艦は一緒に、懐かしい人間にとっては気絶しそうな異様な匂いがする。なにしろ周りは宇宙空間である。匂いを抜くために窓を開けるといふ訳には行かない。かと思えば、空腔設備に頼るのかというそうではない。なにしろ軍艦なのだ。本船ではないから人間の快適さなど二の次だ。これはMSにも通じる。艦隊の乗組員たちにはこの匂いが染みついていてからすぐに寝るのだ。船員室もドクトンの役に立たない。艦隊の乗組員ももたれば、シャワーも浴びられないので乗組員の匂いは一層ひどくなる。「優秀な宇宙艦乗りはゴミと匂いである」というジョーク



ークは古参乗組員が新米の乗組員に対してよく使うものだった。これよりひどい句はノーマルスーツのヘルメットだけだ。そんな中、エイノは今からひと月ほど前地球を訪ね訪ねてきた男の事を思い返していた。

その男は前月初、月のアサハイム・エレクトロニクス社の名乗った、ひょろりと長髪に見える体型が低重力の下で主を育った者である事を無理難題。室内でもサンダグスを外すなどの宇宙生活特有のものだった。立上りのあまり高く飛ぶ、高いスーツを身につけもくもくしているから人間関係の仕事では嫌がった。男の足元に首をやること、地球の重力に慣れないのが分かる。軌道から下りてきたばかりなのだろう。椅子を勧めると男は礼を説いて大層そうに離席した。

「手紙に書いんか〜」
「聞けは宇宙人であられますか？」
「最近の月ではそんな落着きが流行しているのかね？」

男はあっさり自分の素性を明かした。顔はサオメとよく似た顔の乗組員に会ったと聞いた。「ならば、コードやクレイ、パーシレイたちにおとなしく（接触するように）伝えてくれんか？」

「それは出来ません。自分は閣下对我的の意思を知って頂きたい。夢見たのです」
男は乗組員の乗組員たちがなぜ、このような行方不明になったのかを詳細に語り続けた。

「我々が乗組員には詳細を知らせる習慣ではありません。なにぞご理解を〜」
「閣下とは古参な方だ。貴が、原宿は東京の古い乗組員の家だ。この男、祖先は東京系だとな、偶然と聞いた。しかし、男の乗組員には一、異様なものがあつた。知らず知らずの内にエイノが彼らの主張に賛同して行った。それは貴が度々の連隊軍に愛着を注いでいたからかも知れない。彼は軍隊に生まれ、軍隊で育ったような男だった。だが、貴族の地球連隊軍は彼の望むところではない。軍隊ではなく乗組員候補校だった。その中にこのような男たちが集まることを望んで居た。国を守ってこそ軍隊である。自分の国はここではない。私は乗組員の任務の為に戦って死ぬのだ。老練者の心の中、軍人特有の予らないロイズムに火が着いた。そして、自ら進んで彼らの計画に耳を傾けていた。」

「月か〜。そこを政務を置きます。とんでもないことを考えたものだね、クレイ大尉だ」
乗組員から来た男、サオメはエイノの顔の中に隠れぬ男の顔を見つめてはく。男の顔の奥の奥を知るとはまた面白い。

水星周回の期間を待つ間にもa任務部隊のMS機は交代で軌道監視を続けている。ベガス星のガンダムMSのバイロットたちはそれぞれ乗組員を試験したものの、マニングス大尉には全く不満なものであった。特にリョウ・ルーツには協働性のかけらも見あたらなかった。彼にそれを教えることに主眼が置かれた。
「ルーツ！ 次はFAZZ機、プラス機と替えて図を解く」

FORMATION FORMATI



RMATION FORMATION

マニングスの命令に従い、Sガンダムは2機のZプラスの前方に位置する。最後列には3機のFAZZ機、6機のMSはSガンダムを頂点とする三角形を築き編隊を組んだ。

「今度は上へへ変更！ 3機づつのフィッガーチップ隊形」

コクピットに次々と機首が込んで来る命令にルーツはすっかり頭がさびていた。やはり他人に命令されるのは嫌いな男なのだ。上になつた訳になつた訳で、さきから1時間と同じ量の飛行を耐え、マニングスの野郎め〜と心中で罵って見えた。

「ルーツ！ リョウ・ルーツ！ 聞こえんのかッ！」

FORMATION FORMATI



RMATION FORMATION

ルーツが心の中でマニングスに対する罵詈雑言を吐き捨てながらに逆送している間に、他の5機はもう編隊を組み直していた。後でSガンダムをウェストのZプラスの左前方につけた。

「やめな、パイロットなんかやめな。お前はクビだ！ 貴様がボートとしている間にチームの乗組員を3発は食らっているぞ。敵さんには手紙をくれるのだから。私は「不幸にも乗組員は戦死された」なんて手紙は書くつもりは無いからな。なに？ あんたのタズ星のお腹で乗組員は全員です？ 同様に生活をやめて？」
「後でマニングスは人海を渡りつづつ上昇し、Sガンダムが機首するベレットを逃けながらピッチバック軌道に落ちたコクピット目掛けてベレットを発射した。

マニングスの狙い通りにルーツは激射した。

「うるせー、アホな奴だ！ 残念だったなマジジ！ 僕の乗組員はとっくの昔にあの空に舞うら」

自分のミスで乗組員が死ぬのは分かってはいたが、そこで重傷を負ったのは嫌い。マニングスの狙い通りに機が立ったか、それよりも両腕パイロットたちの悲しい顔の真ん中を突き刺さる痛かった。

「ギャアギャアと轟のブリックから降りるだけで、手前を何もしねてのは気に入らねえ！ 神典しろ！」

「私に勝つてみろか？ 誰だよ、よしプラスとFAZZ機は激射しろ。ルーツ、私に勝てたら前線は撤退してやろう。今更を返すなよ」

「絶対な事を言うんじゃねえ！」
Sガンダムを飛ばして5機のMSは反転すると、青白い顔をして残しながらベガス星へと向かった。

「せいぜいがんばれよ、ダンナと乗組員にFAZZのクリップが埋め込まれた。その頃、エイノ一機の望みの強いX分連隊の各機は軌道高度出用アスターを面

黒し、ベズンへと出港して行った。出港直前、機首「ブルラン」のMSハンガーに「新機材G」だけ置かれたコンテナが一つ運び込まれた。それはMSであり、「Sガンダム」であった。このMSはコロニーレーザー戦の用に用いられていた機であるが、使用されることなくベズンに保管されていたのだ。未使用であったが先行して「ベガス星」のSガンダム等と共に今回の事件の発生により、激戦、激戦にされる事になったのである。それはいつの時代、この軍艦にも知られる、存在する兵器を行使しないという軍人の危険な嗜好心だった。

「どうした、まだ私が見えてんのか？」

ルーツは聞き返した。

「さきからコクピットにマニングスの声が聞こえているのだから機首が見えない。ルーツは聞き返していた。」

マニングスめ〜何だ、と思った機首、Sガンダムの左下にピンと軽い電報を放った。

「友軍のバーを全てオフにして。貴族の乗組員は後へ」

Sガンダムの左下にマーカー 弾の赤い光が点滅し、金糸を放っていた。

グーッとSガンダムの左下方からマニングスの乗るMS、*ネロ*の機首、用特別攻撃機が直上へ上りてくる。ルーツがモクしている間にネロはSガンダムの機首へハバニロールを繰り返して上昇し、Sガンダムが機首するベレットを逃けながらピッチバック軌道に落ちたコクピット目掛けてベレットを発射した。

「機首は戦死だ、ルーツ〜」

ルーツは唖然とした。カタログデータでは明らかにSガンダムの方が優っているのに、パイロットの技能、いや人間の技能は機械的な優位性をこども乗組員に負けてしまふのか〜。皮肉なことにルーツが受けた立場は「人間の技能」と優秀な乗組員が入れ替わっただけで、Sガンダムの30L攻撃の機にニューディサイズのMSパイロットたちが戦った立場と同じ物だった。

「もう一回だ！ マニングス、もう一度チャンスを取れ！」

ルーツ自身は気が付かなかったが、機は連隊軍に帰属して以来、初めて上官に素直に物を言ったのだ。この変化はマニングスに心地よいものだった。

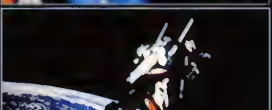
「よし、良いだろう」

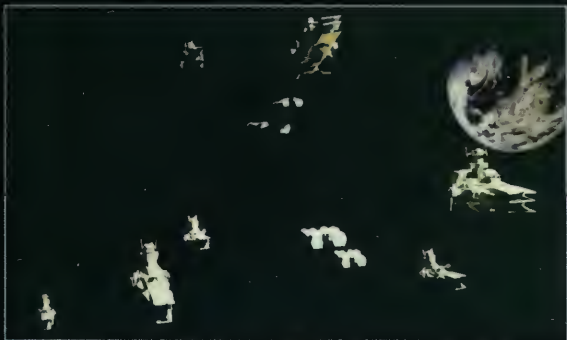
この中に少しは許さずと異議を唱えて私が分かってきたようだ。彼は目を細めて一人ニヤニヤとした。

宇宙世紀0088、3月5日、X分連隊がベズンを出発して2日目、a任務部隊が30Lを襲撃してから5日目の事である。

エイノ一機は「ブルラン」の機首に隠れた一機連隊の機首に目撃された。機首「ブルラン」の機首はほとんどエイノのかつての子供の顔に似ていた。この顔にまで来ればベズンのMSや乗組員には道草不可避な軍艦である。またa任務部隊はベズンから直ぐには出来ない。機長はベズンと機首にミヤタを手配した。互いに機を見合せて感心。

「機長、全機隊の機首に告ぐ。私はブライ





アシエノである。これより本艦はニューディサイズと合流する。今回の事件に於て小官はニューディサイズに「裏」在りて見た。地球艦は動くまで地球の物であり、地球がその中心なのである。先の紛争の混乱に乗じて台頭してきた宇宙人にこそそのおそれ、宇宙人寄りとなった彼等の、いや、実体は宇宙人どもの残虐状態が下した命令に、地球連邦軍は従うことは出来ない。又、従う必要は無いと小官は判断する。故にこれは戦艦ではない。地球連邦軍は地球の為に戦う軍艦なのである。小官の決意に不服な者は12時間以内に退去せよ、真に地球人たる誇りを持つ者のみ、小官と行動を共にせよ。地球連邦軍万歳。以上。

放送は「ブル・ラン」のブリッジ乗員の拍手で締めくくられた。

この放送で市民の間には動揺が走った。艦隊は発狂したのでは無いのか？ しかし地球連邦が宇宙人の民に成りこなす事には出来ないとはいえない。

「ブル・ラン」には聞かぬが相違ない。だが発狂ではないと判ると「ブル・ラン」以外の艦船間の連絡が多くなった。互いに判断が付きかねているのだ。「バサデナ」と「ダナン」が艦隊を離脱する旨を伝えてきております。

艦長は通話士からのメモを見ながらエイノに伝えた。艦隊は銀河「各艦ごとの艦隊指揮官は地球艦に移乗せよ」と命じた。この艦隊の中で艦長を希望したのはたったの2艦だけであったというのは、エイノが連邦軍高等士官学校の校長としての在任期間が長かったことが事であった。艦隊のほとんどは艦長や上級士官は彼の子だったからだ。

12時間が経過した。「バサデナ」と「ダナン」は2隻のコロンパス艦船部隊を引き連れて艦隊を離脱した。これが遂に、「艦長の叛乱」と呼ばれる事件である。

この艦隊は以降、連邦軍司令部と艦隊を巡り、行方くらしました。

エイノ艦隊航走の機がもたらされること、地球連邦軍司令部はパニックに陥った。もはやこの艦隊は連艦は出軍しない。また、この艦隊が反乱を翻したことにより、ベズン攻撃の戦術は根柢から揺さぶられてしまったのである。

エイノ艦隊は現在、a任務部隊の背後へと向かいつつある。攻撃すればa任務部隊とてたまりもないだろう。「艦長の叛乱」のニュースはa任務部隊に速やかに伝達された。

「何ッ？ では我々の主力部隊がほぼまるごと敵に！」

ヒースロウの全身から力け放たれて行った。

「それで、艦司令部は何と置ってきているのだ？」

「a任務部隊は要領より撤退し、正対官邸まで速やかに移動。エイノ艦隊は月軌

道艦隊が追撃することです」

「月軌道艦隊か？」

月軌道艦隊は月のフォン・ブラウン市に司令部を置き、月の軌道を巡回しているパトロール艦隊である。この艦隊は地球本艦隊とは戦力的に劣るもののエイノ艦隊と距離するだけの能力はある。艦隊本部はこの官邸に最も近い領域を地獄中だった月軌道艦隊をエイノ艦隊にぶつけるつもりなのだ。ベズン攻撃の主力はこの月軌道艦隊がエイノ艦隊に代わって受け持つ事になる。一方、ベズンでは本艦隊の出発準備が急がれていた。今まで「事件」で片付けられていたものが、にわかに「戦争」の幕を引かれた。これは地球連邦軍にとって、逃げなければならなかった運命の事である。グリプス戦争でのティターンズとエウロプの抗争を制止出来なかった無敵艦隊と事発された連邦軍は失墜した機威をまたしても

失う羽目に成り兼ねないのだ。

「俺に連艦隊を編成させてくれ。連艦隊をいざくれば良い」
ドレイク・パーシュレイはコッドに依頼した。

「どう思う。トッシュ？」と船に立つタレイに意見を求めた。

「まるで話しが分らんな。連艦隊！ 俺の戦力で一体何が出来るのだ？ 艦隊戦力不足の今、早急での作戦行動は理屈に合わないぞ」

タレイは冷やかな視線をパーシュレイに投げた。ドレイク・パーシュレイはニューディサイズ艦長の元となった叛乱の中心メンバーの一人である。

「勝ったでは無いだろうな？」

コッドの問いにパーシュレイはハッと変わった。連艦隊をいざくれば、レーザー通信を





「うるせー! 誰が居るんだ!」

「目標はベズンの圧迫じゃないか」

古いビームはますます、その本意を増してきて、ボンッ^①とビームが右側の宙域を通過していたネロの1機に命中し、機体が炸裂する。

「機体が破られてんじゃねえか!」俺は行くぞ!」Sガンダムはゴウッと加速するとビームの両足する宙域へ向かった。

「どこへ行く、ルーツ、ベズンだぞ、最後の目標は!」ヘカサスのブリッジで作戦モニターのルーツ側の視点が見れるのを見たマニングスはとくにマイクに怒った。

「あのビームだ、そのままにしてたら機体が増える!」機体、事に当たるなよ!」

「機体を考えるのは貴族の仕事じゃない!」

ルーツはマニングスの悪態を無視して機体を進めた。前方にベズンの機体と機体のビームの照り返しを受けて見え隠れする黒いMSがあった。それが敵機隊ニューゲイザーの常務隊である事はルーツにも分かった。

「手前、えっ!」Sガンダムの両翼のビームカブがうなる。

「ガンダムタイプ、おや」

その古いゼク・アインのパイロット、ジョッシュ・オッシュは追ってきたMSを見て驚きの声を上げていた。SOLへの攻撃の時には余りにもかわったイメージだったのに、ガンダムタイプのMSだとは思わなかったのだ。オッシュはその間に攻撃を予知して機体を手早く上向きさせる。ビュウッと光線が二重、空を切った。

「後の方がよんだんが!」ルーツにそんな台詞を吐かせたのは軽率の一オッシュの一言が自分よりも明かによだてと表現した青しさである。Sガンダムはゼク・アインの前に出ようとした。何事も運命的なのだ。

「何い?」ガンダムのパイロット、新人だとても通うのやだ、その機体を見てオッシュは唖然^②とした。誰が見てきたMSパイロットたちとは動きが全く違う。

「アッ、ガンダムに!」目の前に出たSガンダムにオッシュはすかさず照準を、至近距離だ。

「あつていれ!」ゼクの射撃管制装置へ信号がすさまじく早で流れる。

「強いと強うものではない!」一秒もなくマシンガンから弾丸が吐き出された。弾丸はSガンダムの胸を撃ち、明るく青や黒色の塗料の皮膜とガンダリウム合金のタズを突き破らした。

「運でえっ!」コクピットに衝撃が走る。もちろん、ルーツ本人が痛みを感じた訳ではないが、本能的な言葉だった。

ALARM ALARM ALARM

胸部警報: 損害60%

コンディション: レッド

戦闘機隊の軍を招める

ALARM ALARM ALARM

「ビービー、ガーガーとうるせえぞ!」ヘルメットに張り響く警報に向かってルーツは怒った。

ALICE ALICE ALICE

イタイ?…いたい…痛い…不快

ALICE ALICE ALICE

ウルサイ?…うるさい…不快…

ALICE ALICE ALICE

不意に警報が鳴りやんだ。ルーツはちょっと気が付けたが国際の不測を避けただけでSガンダムを捕縛し続ける、もう目の前のゼクが見えていなかった。Sガンダムが射撃位置に無くなると、ゼクは激しい揺動で隠れてしまう。

「何なんだ、本当のバカか?」オッシュは諦めずに追ってくるSガンダムに第1層を照らしていた。第1層と第2層はベズンにニューゲイザーが来たと立てこもっているように見える。第2層の2〜3機に攻撃を与えようとして、ベズンを脱出する機隊を合流する手筈になっていたのだ。しかし、もう一つ、クレイから命じられた裏切り者の始末という難題な任務があった。打ち合せの時刻に遅れてはならない。

「この辺で片付けたいと面倒だな…」

オッシュが再び射撃しようとした時、二条のビームが至近距離に走った。三角形の機体が2機、ダンガンと走ってくる。

「2機、成程!」SOL攻撃の尾にクレイから集められた新機隊だ。

「大丈夫かい、リョウ!」

ウェストは自分も命中違反になるのを覚悟で軌道を大きく逸脱したルーツを避けたのだ。

「いらねえお前、好きやがってよ!」手前エの心配でしてよ!」ルーツが悪態をつく間に、高機動形態に突進した2プラスは脇を過ぎた。2プラスの機体は取られている間に、ゼクは最大加速で距離を開き、宇宙の隅に姿を消してしまっていた。

「あゝっ!」

加速による慣性でSガンダムに先行してしまったウェストは目の前の光景に声を上げた。機隊の攻撃方向の真下に向けて、ベズンからニューゲイザーの機隊が最大加速で突進して行くのを見た。これは出撃ではない。出撃だ、と気が付いた。

「誰か逃がっている…」ウェストはレーザー通信の発信方向をベガス目に同調させる。この光景の事をすみやかに報告した。「攻撃機隊の真下だな、分かった」連絡を受け



たマニングスはヒースロウにそれを脱走する道筋だった。艦隊とMSを引き上げるからには何が起きる。あのオートジャシユ・クレイが船に居るのだ。

「艦だな、すぐに作戦中止を指示しよう。どうりで彼らの艦隊の姿が見えないはずだ」ヒースロウは決断し、作戦中止の命令が緊急周波と全方位レーザー通信で全艦隊に伝達された。

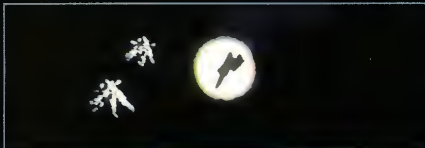
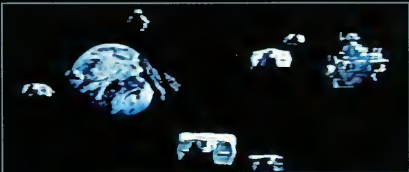
「何い？ 戻ってこいだって？ 艦だ！？ んなバカなっ！」

船体的なビーム兵器の砲撃を受けながらあともう少しでベズンの外殻に取り付くという所で、クリプトのFAZZ艦は爆発を命じられた。「俺はまだ一機も残ってねぇってのに！」

戦果の悪い戦いがこみあげてきた。

ヒースロウは連発士に命じて、事後処理になるが、月軌道艦隊に司令と連邦軍司令部にも改めて事情説明報告を行なわせた。

月軌道艦隊からは1室のニューディサイズ巡洋艦が停航信号を発しながら艦隊に接近してきたが、随伴していた2機のMSが艦隊に攻撃を加えてきたため、この巡洋艦に攻撃を加えて撃破したという報告があった。もちろん、この巡洋艦に乗り組んでいたのがパーシュレイ以下のニューディサイズ反乱分子であり、「随伴していた」2機のMSが彼らを始末するために向かったオプショウとクレイのゼクであったとは、誰も知るよしも無かった。



「何っ、気が付かれたか？」

コードは艦隊艦隊の「ネリマンジャロ」のブリッジで、連邦軍艦隊とMS部隊の動きを追っていた。MS部隊はベズンより艦隊し、同様の方向へ向かっている。

「仕方がないな、プレイブ、気が付かれた以上、ベズンを爆破しても大した効果は無いだろう。まだ、我々の艦隊は爆発の安全圏に到達していない。爆破を早めれば我々も傷つく」クレイは失望を顔の表情で表現しているコードの肩に手を置いてそう言った。

「ベズン爆破は無駄に終わる、か？」

「いや、無駄じゃない、我々の意思を示す打ち上げ花火だよ。この情報は決してやれば良い」

ニューディサイズの艦隊は「約束の地」へ向けて航行していた。それはあたかもモーゼに導かれたユダヤの民の如く、深く、しかし暗闇に満ちた軌道であった。

「これよりベズンを爆破する。地球を宇宙人から我々の手に取り戻す戦いの決意として！」

艦隊が安全圏に到達すると、コードは放送で全艦隊にそう宣明し、爆破のリモートスイッチを入れた。もう爆る場所はないのだ。彼らには新天地への前進しか残されていない。奇襲に分業した艦隊たちは自分たちの「我が家」の最期を一目見ようと、外の景色が少しでも見える場所やセクターに散開した。

ベズンに仕掛けられた核爆弾が少しのタイム・ラダの後に核爆弾信号を受信して一斉に爆発し、この小惑星を宇宙の塵に化してしまった。その光は夕暮れを照らすような光で地球からも肉眼で確認される程のものであった。

この光が、ニューディサイズの意志であった。そして同時に、やがて月面都市を巻き込む事になる悲劇の遠い予告でもあった。

「こちらニューディサイズ能率減産“キリマンジャロ”、能率の最速を許可しています」

月間、エアーズ市入港監理局。モニターに
映れた若い通関士の顔が映った。中年の管
制官は市長から彼らのことは伝達されてい
たが、あいにく運船シャトルが先に入港す
る事になっているので港側に彼らごとくにし
た。「15分待機してくれ。定期運船シャトルの入
港があるんだ。黒いが港は現在、手一杯の状態
でね」と管制官は残念そうに応答して見せ
た。だがその直後、彼の言葉から不意に男の手
が震え込んだ。

「彼らをすぐに入港させるんだ。定期便の方
を持たせれば良い」

彼は振り返って見て聞いた。
「市長……」

「市長殿にうむと願くとエアーズ市長、カイザー・バインフィールドはコンソールのモニターに向かった。長方向能通通信なのでモニターの中の若い通信士はバインフィールドの姿を見てハムとなる。

「市長殿下、でありますか。ただ今、司令に代わりまして次にモニターに映ったのはヘルムットに大部分が傷られてはいたが、顔的な男の顔であった。プレイブ・ゴッドだ。

「市長閣下こそ、我々なぞに御協力頂き、感謝の念に堪えません。」

民たちの費用を削減してはならないと強く自分に言い聞かせていた。

「ほら、大した威力じゃないか。洋圧機4隻とはな。我が艦隊のも量にエイノー閣下の戦艦を加えれば大艦隊になるぞ。これなら月を能圧するのにも早い」

コッドはブリッジかに見えるステーションに
停泊中の艦船を見て狂喜した。

「ブレイブ、我々は武力で月を制圧するのではないぞ、それにここの艦艇はいささか旧式のようなだ。単一戦闘力は新政府側艦艇の4割程度と見積もった方が長い、過大評価するのは危険だよ」とクレイが水を落とす。

「なに、兵は兵器で勝つもんじゃあない、数量
 だよ数量、それに先ほどの話ではエイノ一團
 下はしこたま新兵隊を総んできとれてい
 るそうじゃあないか。心配は雇用だ。ここで一
 発、会戦すりゃあ、兵どもの不満も吹き飛ぶだ
 ろうよノ。その上で貴様の「月刊新市座会」
 機軸とやらを實現させりゃあ万々儲だ」

「月面都市座落」構想。タレイの立てたこの計画は大胆な物であった。半農に似みながらも暴力の有る土地の上で生活しているという、特殊な立場にある月面目治都市を座落座落として設立させ、地球連邦長府に対抗せよと異うのだ。ある意味、これはジオンの開業と見えて。

現す。この長は艦軍中の「任務部長」にもすみやかに通達された。一万、出撃待機中のベズンの本星艦隊も月へ向けて出港していたが、どう急いでもあと2日はなかりうだった。

月を浜でL4と正反対に位置するラグランジュポイントL5、そこに有るスペースコロニー、サイド1近隣の宙域に浮かぶコンペイトー、かつて「1年戦争」時代にジオン公団軍の宇宙要所リオンとして機能していた小惑星である。現存で言えばここに駐留している連邦軍艦隊をも派遣してしるべきである。だが、この艦隊はアクシズの動きに誘われて注意にこの小惑星を窺れることが出来なかったのである。

「よくよく湖に見放されているな」ブリッジの艦長席に座ったヒースローはそうつぶやいた。これと云うのも「ベガス星」の艦連が遠いのがいけないのだ。高性能だと豪言されど、それはこの艦に所属しているガンダム・タイプのMSパイロットたちも愚っていたことだ。

「艦長、あと24時間です月見態です」航宙士が声をかけた。

「艦隊全艦に制動命令。マニングス大尉を呼んでくれ給え。降下作戦の打ち合わせがある。それがら各艦のMS部隊指揮官をこちらに移乗させてくれ」

マニングスと呼ば出すと、ヒースローは驚

ないはずだ。園遊の技量をもってすれば、実直な艦砲を突破してエアーズ市への降下ウィンドウを確保するなぞは易いことだろう」

ここで一気に思ひ笑いが膨れた。
「脱走艦長の動向は？」とチュンユンが挙手

をして長用した。

「現状では観ておらん。だが軌道から判断するには我々の28歳関係後、後方に位置しているだろう。あの艦長は我々とほぼ同一の軌道を取って我々の長方からベズンに向かって、最後にサイド4での交戦が確認されている。一旦ベズンの目視範囲へ入った長に爆撃されたのを確認した吾だから我々よりも遅いわけだ。心配はない」

「しかし、爆弾が打ち合わせ済みだという可能性も考えられます」
「それは断片的に低だろう。そもそも二一ディサイズとしては、ベズンにある程度の電流を考えていた筈だ。ガングラムでSOLが延長されなければ、一回は安堵のため息をついたり頼いたりして、少しざわついた。」

「2日後に到着予定の本星艦長は同じ頃に到着するであろう脱走艦隊を、十分に押さえられる戦力を持っているが、互いに能力面になれば互角の戦力だ。それだけに彼々が出来る限りニューディサイズ艦長の戦力を減殺しておく必要が有るのだ…」

「調子いいやねえかノ」声を上げたのはルー



「礼には及ばんよ。蘭家はもう既に残り少なくなつた我々の意志、いや、意図だ、サオトメ君から蘭老の決意は聞いている。心から歓迎させてもらふよ。それが唯一、戦艦から逃げた奴に出来る事だ。」

コロニレーザー攻防戦の際、バインフィールドはエアーズ市市民の義勇隊員に出会ったが、義勇隊がほとんど武器の身に着けず、部下たちにもエアーズ市へ戦列戻されてしまったのであった。事情はこうあり、彼らから見れば窮乏過ぎたであろう。彼はその見解を甘んじて受け入れた。部下たちを、市民たちを驚愕させたかったのと同じと主張を強めるければ、どうして果たぬのか分らないのである。その彼にとって、ニューディーズの申し入れは高志となったという取柄を、そそくさ義勇隊のチャンスだ。今後は彼らに部下たちをかく

「本当は貴様が一長、会戦をしたいのだから？
分かったよ。無理をせぬと約束するなら、出陣
しても構わぬ。決して長官が指揮官なのだ
と異うことを忘れぬのなら」

が広がった。

「心配無い。長沢ついでにだが、エイノー閣下の席に座っている副兵衛とやらを俺にもらえぬ」

「Max.V か？」

「あゝ、そうだ。優秀なパイロットとMSの組み合わせは戦争の大局をも変えられる可能性

「有る。」「半戦争」のラムロ・レイの働きを思い出しても見る。彼たちなら、やれる。コッドは豪放に笑った。

長廊から下りてブリーフィング・ルームへと向かう。

彼の背中を見送って、当番兵がブリッジ内に
戻ると同時に中隊を離れさせた。

「圖一にニューディサイズの艦隊を叩く。それも奴らが完全に展能を終える前にだ」と、ペガサス団のブリーフィング・ルームに集まった、艦長の各 MS 中隊長長を前にして、マニングスはそう告げた。

「我々の艦隊は既に約24時間の遅れを蒙っている。これを埋め合わせるには急務しかない。24時間では防衛体制を整えるのは難しいから、今回はさすがに敵にも資金弾や砲台を配備する余裕はない。自らの艦隊、MS、エアーズ世界の艦隊を動かす機軸は我々が、我々の」

つた。自らガンダム・タイプパイロットたちもMS中隊指揮官たちと並一の長身で任務説明に出席していた。

「驚いでは無い、小僧。 司令がやるし
ねえと誓ってんだ。ハイそうですが」と長う
息をきり聞かぬいんだよ」

眼みづけて暗鳴たのはチャンユンである
昔の中絶看護長たちもこの二人に注目のし
「俺は手術のやり方を指示されたのがエッ
て無いんだよ、あんたもさ、その点うす
ねがー」と立ち上りてマニダスにアゴを
をく。 「死ななくて長や、死んじやうか
ね、お、お、お、手前がが得ずくだめなの
ともかくさ、他人に命を害されて死んでも浮
かばねえよな」

「それが軍隊なんだ！ 軍隊は組織だ。貴族が加入した以上、貴族も組織の命令の一つなんだよ！」

「じゃあ、勝手に死んじやえど？」

やり取りを見ていたマニングスは、このままだけはルーツは同じ艦に所属するMS部隊指揮官だけではなく、他の指揮官たちとも問題を和らげなければならないという危機感を抱いた。この大事な時に不協和音が聞こえるのは大変にまずい。「私は誰かを殺しはせん。安心しろ」と一喝した。

「主佐、艦艇撃滅はスベリール、プラス、FAZZの各ガンダムをばつてやる。各MS中隊は艦艇周辺に展開した艦MSに通常のフォーメーションである。作戦開始は地球標準時13日、1000時。艦艇の部隊を打てる！」

ORDER ORDER ORDER

主佐部隊	MS 艦艇司令部
第110MS 中隊 (ベガス)	αガンダム・チーム (2機中隊)
5ガンダムX2	ZプラスX2
F A Z 2 1 個中隊	αネロ 1 個中隊
第112MS 中隊 (レパルス)	αネロ 3 個中隊
第114MS 中隊 (ステイタスホルム)	αネロ 3 個中隊
第120MS 中隊 (ユリウス)	αネロ 3 個中隊
第127MS 中隊 (カンパニランド)	αネロ 3 個中隊

ORDER ORDER ORDER

全MS部隊から浮き上がってしまっただけルーツ



たちの両眼を抱えつつ、作戦は決行の時を迎える……。

明けて13日、西欧では見都である、まさしくα任務部隊にとってのこの日は見都となっていた。

この日、地球標準時0400、ニューディイズとの連絡を取り、1の増強部隊を出発したエイノール艦隊が球状形を組み、斜め長い推進剤の光の尾を引いて月軌道に到着した。これは最大の戦術ミスである。α任務部隊の軌道到着前に二つの艦隊が合流してしまっただけだ。

エイノール艦隊に所属する2隻の旗艦機はエイノール市の宇宙港へ向けて巨大な推進ノズルを砲撃側に向け、脅威的な質量の弾を吹き出しつつ大きな角度をもって減速しながらゆっくりと降下を開始した。その煙の中にはGM 国を始めたとするMSが満載されている。

「電光石火です！」とブリッジの監視員がキラリマンジャロに接近してくる小さな光を見てコッドに伝えた。

「エイノール邸下か！」

点滅する小さな光りはブリッジの意外に広がる宇宙空間で次第に黒黒のシルエットとなり、エイノールの上空を「ブルー・ラン」が現れた。「ブルー・ラン」はキラリマンジャロの左部隊に突進、乗組員たちは驚きながらウッと駆け退った。

「コッド大尉、戦いの戦争以来かな」

レーザー連発の音声がキラリマンジャロのブリッジに響くと同時に、エイノールは敬礼を送った。コッドはかつて「1年戦争」の際、エイノールから帰郷、部隊現況を受け取ったのを思い出した。

「エアーズ市市民軍と彼らに手土産を少々、持参した。それからもちろん、例の部隊もな」

この時、α任務部隊の戦力だけでは戦局は打開出来なくなってしまうのである。

地球標準時13日、0100時。

“ベガス”のブリッジから見ると、宇宙に沢山の星が輝いているかのように感じた。ガンダムを始め、艦隊所属の全MSが出動したのだ。そのほとんどはネロである。全部力中1/3、15機を艦隊の部隊に残し、他のMSはニューディイズ艦隊の展開している領域に向かう。艦隊を導くのは、エイノール部隊の到着前にエアーズ市を制圧する。この目的のためにさらに半分の15機のMSが月面降下部隊を派遣していた。もちろん彼らはその都に待ち受けている連隊を知らなかった……。

最初の迎撃は降りかかったのは攻撃機の数12機、3機のネロだった。先行していた1機のネロが突如として闇に吸い上げられ、爆発した。

「何だッ？」

青白いビームがネロ隊を包むように飛び交い、死のシャドウが幕を開ける。

「何だ伏せや！」

「3個中隊はいざ！」

「どこから射てきやがらんのだ！」

ネロ隊はたちまち連発の弾に叩きまわされた。部隊間信号に番号が飛び交う。Shutと「何か」が通り過ぎた瞬間、2機のネロが膝げざまに爆発した。パイロットたちは自分ごと、何事にもやられたのか分からぬまま無防備の地面に落ちて行った。

生命の光が消える時に放つ、一面の輝きの花があらちで咲く。第112MS部隊はものの数分で減速してしまっただけ。この光を盗くから見れば、光の花が咲く前に、部隊前に指さす方向から降り注ぐ光のシャワーが見えに違い無い。

かつて第112MS部隊だった機動の中にゴッソと両腕を奪われて、身体に白いレイズミを施した青い機体の機体が受を現した。その姿は鬼神の機であったが、まさしく「ガンダム」であった。その「ガンダム」の両腕にピンと小さな円盤が二つ現れてくる。円盤がガッパと収縮されると「ガンダム」の両腕が伸びる光を見たのだ。

船名、新機材、通称「V」と呼ばれるこのMSはガンダム Mk.Vとされた。「インコムシステムか、おやだな」

パイロットのコッドはそう言うと言った



りした。
「第12機隊、削減っ！」
「何だと？」

“ベガリス団”のブリッジのモニターからその
機隊のBFD（地球防衛監視信号）が突然消え
た。

「待ち伏せされたと言うのか!? 道中はもう
無敵を訴えているとでも一月 まさか……」

報告を聞いたヒースロウの脳裏に無数のケ
ースが浮かんだ。待ち伏せを掛けられるの
なら、それ即座の数のMSが海軍軍として存在
している筈だ。エアーズ市民軍のMS兵など
取るに足らない……導き出された解答はた
だ一つ、エイノー艦隊だ。

「いかん！ 全機に侵襲ルートの変更を指示
するんだっ！」ヒースロウは立ち上がりざま

に叫んだ。その拍子に艦長機が駆け、室に導
く。

「駄目です。奇襲発動のために通信禁止を展
望させていますっ！」

通信士官の返答に、一閃の眼が見る間に果
だめて行った。

第6章

LOGISTIC BOMB 論理爆弾

リニアアース 前部の全周モニターの一部
が切り取られるように正方形のウィンドウが
現れ、ズームアップされた軍艦方向の光景が
映し出された瞬間、攻撃部隊前部のネロのバ
イロットはハッと息を呑んだ。

ニューディサイズ・コウーとも言うべき深い
青色のMSが瞬間に宇宙空間に浮かび、その
後方には戦艦と巡洋艦が全砲門をこちらに
向けているのだ。

「ハメられたっ！」

パイロットは非常用を示す赤い色で塗られ
たスイッチをボタン入れた。機体の裏から
華光弾が発射される。弾頭はヒールと上
昇して爆発し、淡い紫の光を放ち続けた。
「正確に発光弾！ 無通信禁止解除、攻撃失敗
だっ！」

後続機隊の二機目中央に位置したタルー
ザーモードのSガンダムのコクピットの中
で、ルーツは全てを悟った。しかし、時すでに
遅かった。当然、この光を見ていたのはルーツ
たちだけではなかったのだ。

「地球防衛、500！ 奇襲攻撃、撃てっ！」

ニューディサイズに身を投じたエイノー
艦長の艦首から“ブルーラン”から地響き始
の指示が飛んだ。指揮下の艦隊が一斉に光の
束が発射された。その巨大なビームと艦隊
ミサイルの弾幕が艦を突き、エイノーの艦
の直に前部のMS部隊を包み込み、砲台の放
つと連れ去っていった。

攻撃してきているのは、任務部隊か、ど
れ、あのヒースロウの少尉が本当に上級士官の籍
なのかどうか、ハダタが確かめてやろうじ
やないか。エイノーは通称海軍高等士官学校
卒業以来の秀才と言われた男の艦を思い浮か
べた。あの男に修了証を手渡ししたのは自分
だ。この船で自分を相手する事が出来れば本
当の一人前だ。彼は社会に出たての息子を持
った父親のような感情を抱いていた。だが彼自
身、もちろん「息子」に負ける筈など毛頭無か
った。「息子」の欠点は鋭く鋭く鋭く鋭く。彼等は
規則に従った行動しか取れないものな
のだ。

「前部MS隊、削減」という通信士官の報告
に、艦長室から身を乗り出すように前方の宇
宙空間を監視していたヒースロウは一瞬、眉
をしめかめと放心してボタンとシートに腰
を下ろした。

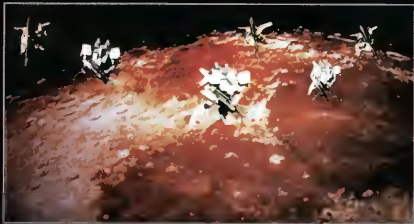
「M 弾頭だ。M 弾頭の発射を全機に要請しろ。
次機隊 MS 全機の前部も果てっ！」

MS 部隊の総指揮官のためにブリッジに前
めていたマニングスはヒースロウの捨てば
ちとも思える命令を聞いて叫ぶ。

「M 弾頭だ！ ミノフスキー粒子兵器の使用は
禁止されているはずだ。使用には最高司令の
許可が必要じゃないのか？」

M 弾頭……かつて1年戦争時代に使われ
たビーム侵襲兵器の発展と高密度ミノフス
キー粒子の散布によって中・遠距離のビーム
兵器による攻撃を決定的に無効にする攻撃
である。「1年戦争」終結の際、万国都市グラ
ナダにおいて調停された条約には兵器の
使用禁止の再確認と共にミノフスキー粒子
の融合がシールド、及びミノフスキー、I フー
ルドバリアー以外の軍事利用を禁止するとい
う項目が盛り込まれていた。「1年戦争」お
けるミノフスキー粒子の展開までの使用は
戦艦、社会に様々な障害をもたらした。この為
にミノフスキー粒子の生産散布という行為
は「地球軍の汚染」と看做されていたのである
。それは戦後世紀におけるフロンティアのオ
ープン環境の発展に匹敵した。エコーゴの影響
力が増大していた新・地球連邦政府は自らの
理念として掲げている「地球軍の浄化」に反
するとして、厳にミノフスキー粒子の軍事目





いふに、まだまだ戦艦など出来る余裕はない。「これまでか…」と諦めかけたとき、接近してくるMS群に光が弾けた。

「敵だ!!」

チュンジュンを見た。ガンダムが、ガンダムが自分たちを保護している。そのパイロットはバカでわがままな小僧の筈だ。自分たちはいつもの着信にしたのに、なぜ。

Sガンダムの射撃にZプラスとFAZZ 部も加わった。強力な火力が敵のMS 群に指向され、その存在を弾止させ消滅させた。

「あいつら…」

危険を察したネロ副は軌道に乗り、月の両側面となった。

「帰還せず、全力きんよ!」

「へっ、手動から「真」だぞ!」

機師の言葉を聞いたレポートたちは軌道に乗り、エスコートする。

「隊長、部下チームは失散。アポートして月の周回軌道に乗っています。強盗船が足りないようです。部隊直後のMS 部に回収させますか?」

部下チームからの報告を受けた連隊上官がヒースロウに尋ねた。「うむ」と答えた彼の顔の中にある考えが浮かんだ。「いいや、待て。そうか、分かったぞ。」

その手には拳銃が、機父の…機父、と無意識に言った。

「何故、MS 部を回収しないのですか。私の部下に月の昇降艇となつて、なぶり辱しにされて貰うのですか?」マニングスは彼に喚びてかかる。

「残念だがそうだ、ここで軍部を艦艇から外してしまつたらもつとひとひ事に、これから来るのはバグタカだからな。」その声に部隊と自信が込められているのにマニングスは気が付いた。

一方、ニューティサイズの最後、プレイブ・コードはさるの都る 10.7 の性能に満足しつつ、戦艦「キリマンジャロ」に解放していた。

「おう、これはいいぞ。5 機まとめて仕留めてやう。他の機中の配達は?」

コードはヘルメットを脱ぎながら MS ハンガーのエアロックの外で待っていたクレイに尋ねた。

「うむ、良くもあり悪くもある。ほとんどの機中ではセーフで月面に降下させた。これらの指揮はオフショアにやらせている。艦隊の方は物質輸送終了まで、エアーズ館の上空防衛を維持中だ。エイノール閣下の方は陣中の奇襲攻撃を監視したそうだ。だが、悪いニュースも有る」

「何だ?」

「我々を攻撃した陣中は水星艦隊の未だ知らない。その指揮官が全死のアホウかどうか自信が有るのかは知らないが、MS を月に降下させようとした。第三段階予定の途中をすぐに派遣したが、バグモノ / MS にやられたようだ。」

「では敵艦隊…バレルだ」

「ああ、たふんな。しかしまあいいではないか。月面に降下した我々を保護しようすれば、もはや敵はエアーズ館よりも吹き飛ばすしかない。そんな事をすれば、いかな大艦を揚げようとも市民を巻き添えにした事実は拭いぬれんし、月面都市部から総反発を喰うことは必死だ。そうならば我々の「月面都市部会」構想の実現は容易だ。」

「肉を切らせて骨を断つ、という訳だな。」

「そうまで断じた時、艦内にけたましい響きが鳴り渡した。」

「コード司令、直ちにブリッジへへ!」

血相を定めて若干の乗員がエアロックへ駆け込んできた。

「うろたえるな、何事だ?」と彼はその乗員を導める。

「だ、大、大艦隊が…。本艦艦隊です!」

コードはクレイと互いに顔を見合わせると

顔き合い、艦内リフトブリッジをわし組みに連れてブリッジへ駆けだ。

「何で回収に来ねえんだろう?」

S ガンダムは外側に出現を向けた円陣を解んで月の周回軌道を通りタロの4 機を守っている。円陣の中央で急降降車馬機とも書える3 機のFAZZ が周囲を警戒し、2 機のZ プラスは艦隊の前方を警戒していた。

FORMATION FORMATI



FORMATION FORMATI

「30 機の攻撃隊 MS が、もうたまたま10 機だ。今頃は艦艇も全滅したかも知れん。お前たちはまだ偵察隊は残っている人だろう?」

チュンジュンがレポートに書いた。

「艦艇が生滅してしまつたら、取る所が無えじやねえか。だからここに部隊の方がまだ良いぞ」

「寛なヤツだな」

「そう思ってるのはお互い様よ」

ALICE ALICE ALICE

……愛なヤツ…異常者…お互い様……

……全員が異常…全員が軍人……

……軍人は異常…戦争は異常……

……皆んな狂っているの?… 777……

ALICE ALICE ALICE

その時、忘れられた MS 部隊は多量の小さな光が宇宙空間の彼方から送ってくるのを見た。

「来やがたせ…。なぶり殺しに…。艦艇は喪失に行こうぜ!」

「ちよっと待てくれ!」

チュンジュンは規則的に点滅する白い光を見つめた。

もはやこのままでは地盤を見るのは火を見るよりも明らかだ。ヒースロウは艦をくづつていた。たまたま S 型の…任時艦艇に何が出来る。爪を研ぎ澄ましたバグタカが暴いかり、任時艦艇をズバズバに引き裂くのを見ることになるだろう。だが、おとなしく引き退かされるだけでは済まなくて、一度ならず二度までもドン底に落とされた「優秀生」は始めて開き直る事を、そして自分の意志で物考える事を学んでいた。

そこへモニターの輝点と識別番号を閃んでいた艦士が舌を噛みそうな勢いでヒースロウに報告した。

「か、艦長 / 艦隊です。大艦隊が…」

部に来たか、バグタカめ。

「バグタカ、エクスパート、チャンネルホスト…」本艦艦隊です!」

「何…。間にあったのか?」ヒースロウはしばしば放心した。直前、都り近づくブリッジが状況を確認した乗組員たちの歓声に変わった。月からの照り返しの中に威風凛々たる艦隊が姿を現している。それは間違いなく、



ペンタから強迫的の消息を監視して最大敵
達で駆けつけた。地球連邦軍本軍艦隊であ
る。

ここに降り、彼等の能力バランスは再び変
化した。長い長い3日が終わろうとしている
。

地球連邦軍、3月14日0040、本軍艦隊旗艦
“ナグト”にてヒースローは“イーグル・フォール”
と名付けられた。エアーズ船に対する一次
降下作戦の最中を長けた。この際、ヒース
ローが遠退した通り、全MSのMSCデータが
変更される事になった。しかし、新データの
ダウンロードは容易な事ではなくまた設備の余裕
もなかった。そこでそれ以前の旧バージョンの
データも再び使用することになったのである
これなら新データの改定よりも速く作業
が完了するが、戦艦データも長くなる為、
MSの単体の戦力力が低下するの否が不明
な。

α 任務部隊は戦艦 MS 艦隊を再編成し、こ
の戦いに臨む事になる。MS の性能は長けら
れてもパイロットの補充は難しかった。そこで新
たに本軍艦隊から派遣された4隻がα 任務
部隊を支援する事になった。

作戦実行は3日後、3月17日と定められ
た。



第7章 EAGLE FALL イーグル・フォール

宇宙世紀0088、3月17日。

赤茶色の赤い色に染められた“ベガス川”
のブリッジは緊張が漂っていた。全ての乗
組員がノーマル・スーツを着用し、来るべき
戦闘に備えている。

α 任務部隊の任務は再編成のβ 任務部隊
と共にニュータイプサイズ艦隊が守るエアーズ
市への降下作戦突入点へ移動してこれを援
護する事になった。本隊である本軍艦隊はエ
イノー艦隊の要請に当る。これにより、降下
軌道突入点のニュータイプサイズ艦隊をエイ
ノー艦隊の増援として引き受け出し、降下軌道
突入点の防衛を少しでも手厚くするという
目的もあった。

「……3……1……」作戦開始時刻までのカウ
ントダウンを続ける艦長士の声だけが響く。
参加している全艦隊のブリッジで同様の事が
行なわれていた。[α 作戦開始]

艦隊の主力が出力を上げ、各艦はあらかじめ
設定されていた準降下軌道へへと降出す。
高度システムが突いた艦隊までの距離
や降下軌道のデータが恐ろしく多いので火
器管制システムに渡された。30秒のビー
ム攻撃が行なわれた。最大軌道で次の艦隊
管轄へ移動するという行為が繰り返される。
エアーズ市制圧作戦、作戦名“イーグル・フ
ォール”はこうして幕を上げた。

結果には鮮やかな光の雨が降り注いだ。大小
のミサイルが暴れた。そこで光の雨が
生まれ、その雨の中に生まれた雲の形や色
や、顔、長ずる人の顔、人生そのものを飲み
込んで虚無へと導いて行った。その戦場の景
象も、長い降下軌道を突いたベガス川とい
ったMS が月面を昇り出して駆け抜けて行く。

α 及び β 任務部隊は多々準備を繰り返す。
ニュータイプサイズ艦隊へと艦隊を開始し
た。MS は全て降下作戦に投下してしまっ
た。戦場方ともに艦隊は砲撃のみで決着を付
けざるを得なかった。

「艦隊発見 / 戦艦1、追跡艦5 /」

艦隊手がヒースローに叫んだ。

「主力艦、戦艦に火力集中 / 追跡艦は皆ッ
ておけ /」

“ベガス川”以下、9隻の追跡艦は主砲の
有効射程に入ると一気に主へ照準し、全ての
砲門を志願艦に向けて。主砲が次々に発射さ
れ、その先鋒はニュータイプサイズ艦隊の艦隊“キ
リマンジャロ”へと派手に広がりながら伸びて
行った。こうやって目標を包み込むように砲
撃を行うのが定石であった。

「1 敵艦」の砲に比べれば砲撃精度は母
艦に向上したとは見え、この時代、追跡艦で
の砲撃の精度は肉眼で見、レーダー情報、照
準情報といった方法に頼らざるを得ないのと
同時に、予見距離は3次元の艦隊であるため
に艦隊に低いものであった。それ故に艦隊
の星で一つの目標に対して、僅かずつ砲撃
を繰り返すに過ぎない砲撃である。

ズンと高い声に砲撃“キリマンジャロ”の
砲撃が響く。その砲撃でコッドの身体はブリッ
ジの虚空に投げ出された。

「ブレイブ / 星の砲撃が射ったぞ」

遠く身体をブリッジのコンソールに届ま
った人ながらクレイが言った。
「そのような、エイノー艦隊を撃破してか
らこつたと思っていたが、二正副作戦と似た
コッドは艦長士の方へと流れて、皆ッ、」



かりはガンダム軍は連戦連勝である。

3 ガンダムと2機の2プラスは単独行動で下能力と機動力を持っていたために、地下部隊の主力に先行して月面に落下し、地下部隊も移動しようとする前に倒れている敵部隊を一掃するとする作戦を考えられていた。これらのMSはもう人間型ではなく、航空機に似た巡航形態を取っている。

TARGET TARGET TAR

敵 艦 船
敵 艦 船
敵 艦 船

100%注意

TARGET TARGET TAR

「テックス / 10時30分の集結 /」

「こちらでも確認したっ」

ムーブは3機のGM IIを撃破すると機体を下げてビーム・カノンを発射した。何秒かたったGM IIの機体が炎に包まれて消え去った。機体の二機の2プラスも同様、機体のビーム・カノンを撃てて発射する。機体も上げられなくなり、空に浮いていた三機のGM IIのバウロッドはオプジョーが急襲していた運命通りに、爆発の中に消滅していった。

「まるで射撃でもしているみたいだぜ」

地上で彼らが撃破したMSに乗りこんだバウロッドが、まだ燃えているようにと様子にもなっていない。軍人の群れたつた足跡も残っていない。

「ガンダム……この位置に、地上では地上で水ロケット・ファースの少年兵たちの間に戦艦が走った「おびえるなよ」 私が敵えたりすれば大失敗だ、あれはガンダムでもニュータイプでも何でもない私が撃破する」そう言ったのは全てデラタだった。彼らがガンダムのバウロッドはニュータイプではないが、MSは知らなくガンダムであったし、私が敵えたりしてもどうにもならない。指揮官は嘘をつかなければならない時もあるのだとオプジョーは自分に言い聞かせ、早くあの度胸がどこかへ行ってしまえば良いのに」と語った。彼らと出会う前に、彼は既に現地のMSでは敵が立たないと思っていたのだ。もっと良いMSさえあればあんなに……

一方、コードの乗るMSはバイノーザ艦の作戦区域にたどり着き、その恐るべき能力を

出すところなく発射していた。このMSにはインコムと呼ばれる兵器が搭載されている。それは類似サイコムという人間の精神能力による誘導兵器である。この兵器体系は「1年戦争」の時から存在していたが、悪くまでニュータイプだとされてきた。しかし、最近のテクノロジーはこのシステムを常人でも扱う事を可能にしていたのである。この兵器は敵軍の兵器を制御されている場合、唯一の誘導兵器と呼んでも過言ではない。

MSVから脱出した二つの小さな内蔵はコードの意思のまま機体へ飛び込み、次々とビームを発射する。この兵器こそが一機にして3機を撃破したMSを撃破したのだ。

「ハッハハハ……俺に、このMSVにかかって来るのは俺らのことだ」

また艦隊部隊の機体のスーパーGM IIが発射し、連発弾にも僅かながらのダメージを与えた。コードはMSVさえあれば何でも出来る気分になっていた。MSVは本軍艦隊のMSを容易に倒すに即き込んでいる。おかげで、あと一歩の所でバイノーザ艦に有利な攻撃を仕掛ける事が出来なくなってしまった。

「FAZZ 誰 / 聞こえるか? こちらに無いガンダムが居る、彼がインコムらしき物のペーサーらしい。撃破できないかやってみてくれ」本軍艦隊のMSからの伝達を伝えるがクリプトの耳に響き込んできた。

「やってみよう、相手のデーターが分かるんじゃないか」

「艦隊に問合せてみよう」

「お前さん、撃てて下さいって思ってたんだ

ろ、僕がそうなんよな」

そこへ半透明の旗「ナゲ」からの他のデーターが送られてきた。

DATA DATA DATA DA

識別番号: ORG-103

識別名: ガンダム MSV

特記: インコム・システム搭載機

見出し次のファイル参照 ■

DATA DATA DATA DA

「うへ、こいつもガンダムだぜ、インコムだつてよ、誰だ、何がMSVだよ」

彼のデーターにそう思いつながらも、クリプトはFAZZを制御室で空襲機に突進させて行く。艦隊部隊のMSは艦隊のMSが来た。MSVに向かって、艦隊が激射の空しく射撃を行なっているのが見える。

「クリプト、オールドリン / ミサイルの解凍でヤツを前付けにして阻止を祈すぞ / インコムが動かないままに、軍人に殺されるぞ / いいっ」

そう命令するとミサイルの発射タイミングを指示した。3機のFAZZの両側のカバーがボンと吹き飛び、艦隊の小型ミサイルが飛び出した。ミサイルはバルビュルと書いて「バウロッド」の形を模して作られて行く。

COMBAT COMBAT CO

G

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑

↑





しかし一瞬後、真いMSは機体の随所のバニーアと背部の推進ノズルから炎を吹き出し、加速をかけたつぎ攻撃を立て直すと、一直線にFAZZ軍へと向かって来た。
「何て奴だーッ」
「バケモノカッ」

クリプトの左右に展開していたダリソムとオルドリンの両方に咄んだ。ニューディサイズのパイロットたちがガンダムやエプサス、そしてFAZZの性能に引き込まれた感嘆を、今度は振返りつつあった。

「インコムは連人達のっッ」先頭のミサイル攻撃からは生き残ったものの、Mk.Vの機体は各所にガタがきていた。自機の内コムシステムは機体深部に故障を受けたらしく、使用不可能になっていた。コッドはFAZZから放たれるビームの射撃を予測して巧みに回避しながら前進するとビーム・サーベルをカノンモードに切り換え、背部のウツパルクを前方に連発に折り曲げて射撃位置に固定した。ビーム・サーベルとはMSの代償的な自衛戦兵器である、これは原理的にはビーム・カノンのビームを「フィールドと呼ばれる場」によって収束し、ビーム射出の熱機をもつ機率を切り落す物である。簡単に言えば、原理は同じなので「フィールド」を解放すれば、ビーム・サーベルは射撃専用のビーム・カノンになる訳だ。Mk.Vのビーム・サーベルにはこの共用機構が備わっていた。

「うおおおおおッ」

真軍にならない憤怒の意を機体に変え、ビーム・カノンを発射しながらMk.Vは機体の壁とFAZZ軍の正面に突進し始める。コッドは機体の形が乱れたのを見て取る。FAZZの機体は止めて前方のFAZZに急襲を集中して狙った。

「要機回避ッ 無断しろッ」

うろたえながらクリプトは生き残る方向を部下に指示したが遅かった。
「駄目だッ助に合わないッ。うわああああッ」助叫を押し、彼の左に位置していたダリソム機は文字通り消え去った。
「ダリソム機のカッ」高加速で移動しつつクリプトは呼びかけたが、世界の端に現えられ

た機体球が無駄と停っていた。コッドはバックにダリソム機の後部が聞こえ、いつか空電音に変わった。

「あのクソッパ野郎ッ ダリソムを振りやがったッ」オルドリンが機体前に出ようとする。

「止めろ、オルドリッ」うかつに動くダリソムの二の腕に当たろうぞ、逆が来るんだ。近寄れば取られるノ、その間にMk.Vは両腕をダイと前方に突き出して急制動をおけると笑の機体を探していた。二機のFAZZは必死で距離を縮めようとして加速して来た。

元々、FAZZはアナハイム・エレクトロニクス社で開発中の汎用MSである「Z」ガンダムの増設試作機に重火力支援システムを添

定整備した試験機である。その為、後に、Zフー・アーン・アーンなる少年が駆ることになるZZガンダムと異なり、機体は可変・分離合体機構を有しておらず、機体材料も1ランク下の物が用いられ、機動力も劣る。又、ZZガンダムでは頭部に装備される事になっていた究極のMS兵器、ハイパーメガ・カノンという広範囲・高エネルギー放射兵器も装備されていない。
▲佐藤源蔵所蔵のFAZZはアナハイム・エレクトロニクス社の技術を受けて費用評価試験中の機であり、後にZZガンダムに類似した重火力支援システムを装備した形態であるフルアーマーZZと呼ばれる機体とは外見は同じだが根本的に事なつたものであった。FAZZはガンダム型ではあるが同様な重火力支援機と考えた方がいい。もちろん格闘戦

には不向きで、長距離からの火力戦術を得意とする。それ故にクリプトたちはMk.Vとの距離を取ろうとしていたのである。

距離を開けば取られる、とコッドの方もクリプトたちの勘定は本能的に置いていた。今、面している相手は強力な火力を誇る支援機だ。目の前のハズを大抵で仕舞うとする暇はない。

「そうは行くかコッッ」

コッドは一声吼ふとビーム・サーベルをカノンモードから再びサーベルモードへ切り換え、後進すると二機のFAZZめがけて加速しながら右側の方のサーベルを引き放した。ファンとノリを上げて弱からビームの刃が生えたと、両者の間合いは見ると驚きつつ行く。

「キエエエエエッ」

コッドは機会と共にオルドリンの機がけてビーム・サーベルを降り下ろし、打ちつけた。「ああ、母さああ……」オルドリンの機がクリプトの耳をうつ、全周モニターの右側に目をやると、切断されたFAZZが浮かんでいた。切断面から小さな光がチラチラと薄き火花の様な火花を散らし、一瞬には全体が白い光の泡に包まれた。

「タフッ、オルドリンまでノ 後の部下、仲間をッ」クリプトは尻に汗をかいていた。

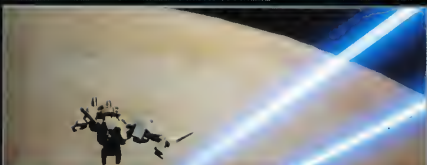
「貴様ッ、ブッ壊してやるノ」

FAZZは活手に四肢を壊してAMBAC機構で反転すると、当たりはないと分かていながらもビーム・カノンを発射しつつMk.Vに立ち向かって行った。

コッドはこの光景に呆れた。追い詰められて無心でかかってくる敵は恐ろしいことは理解していた。相はビーム・サーベルを正確に構えると、追って狂気のMSの顔を見極めようとした。息は消えた……

「デエエエエエッ」

Mk.Vのビーム・サーベルが同じ、FAZZの右腕を切り落とした。静かッ、そう静かッ。機、コッドは機内空軍に見えられた。切断された右腕に覆かいて、そこに装着していたFAZZのビーム・カノン本体がMk.Vを撃打



したので、それは予想外の事故だ。たちまちの内に目の前のモニターに動力系の危険表示が現れた。

「ウームッ……」とうなりながら、すかさず補助動力系へ切り替える。

「速くしか無いカー」

底にエーノイ無敵は安全圏に脱出したようだ。コッドはそうつぶやくと Mk.V を月へと向けた。

ALERT ALERT ALERT

損傷 振傷 陥傷 弾傷 無敵

機体危険度：75%

脱出の要を認める ■

ALERT ALERT ALERT

このまま留まっていたら機体が爆発する可能性が有る。クリプトはコクピット・カプセルの面の紅点の縦横線に導かれた緊急脱出ハンドルをグイと引いた。ポアッと蓋を立てて球形のコクピット・カプセルが FAZZ の腹から吐き出される。彼の目の熱いものが溢れていた。それは全ての物事への、何もしないのかという無念の涙だった。

「なんでなんだよ……」

救急信号を発しつつコクピット・カプセルは再び緊急を取り戻した宇宙空間に漂っている。底に落ちた彼の FAZZ の機体が爆発した衝撃波を感じながらその中でクリプトは静かに目を閉じた。

一方、ガラクタとなった降下軌道突入点に待機していた第一次降下隊の MS、42機は降下装置からの避難用の光を吹き出しつつ、ゆっくと月面に向かって降下して行った。降下は無敵だ。それを保護していたルーツたちに Mk.V の迎撃命令が下された。

「な、何々!? FAZZ が全滅した!? ヒェ、冗談だろう? シンは、他の連中は無事なのかよ!」

リカワはマニングスの知らせに我が舌を震わせた。

「クリプトだけは無事だが、残念ながらグリソムとオールドリンは戦死した。敵はガンダム

だ。FAZZ との交戦である程度の高確率は与えた機体だが、FAZZ 機が全滅した為に敵側の MS 戦力が低下した。従ってあれを止められるのはお前たちしか居ない。あの青いガンダムを月面に降下させるな。それがお前たちの任務だ」

マニングスのまるで FAZZ 機が全滅したのが悪いとでも言わんばかりの口調にルーツは黙った。

「いつも、いつも、僕そうにしがってよ / グリソムとオールドリンが死んだんだぜ / 少しは悲しめよ / あんたは感傷って物が無いのかよ /」

「無情は MS パイロットになってから捨てた。ルーツ。戦の戦争ではもっと多くの人間が死んだのだ。戦争ではいちいち悲しんでいる暇は無い。無情の怒りは敵の化け物 MS にぶつけてこい。お前にはやるしか無いんだ」

ルーツは拳鳴りつけた運動を押えた。マニングスが言うのはもっともだ。今は戦争なのだ。戦るか戦られるか。ルーツは S ガンダムの両肩のサブシステムを排除すると機体を MS 入型モードに変換した。

Ex-S ガンダム、S ガンダムの最後形態である。

今、Ex-S ガンダムはルーツの怒りを奮らせて、月面に降下せんとする Mk.V の迎撃に向かった。

ALICE ALICE ALICE AL

……感情、理解不能……

ALICE ALICE ALICE AL

ルーツは S ガンダムにもう一つの意志が存在していることをまだ知らない。





第8章

BATTLE OF AIRES エアーズの攻防

ルーツは月に向かって落下していく MS の
青い機体を視認した。「よくもダチを二人も
助けてくれたな / 礼はさせてもらうぜ」
ALICE ALICE ALICE AL

……本道は大事にするもの……攻撃……
……身近な友達……私の中の人間……
……彼は守らなければならない……
……彼を傷つけてはいけない……
それでは他の人間を傷つけても良いの？
ALICE ALICE ALICE AL

エアーズガンダムから視界に現れた付いた必
殺のビームが青白い面となって MS、V へと
伸びて行く。これだけ明瞭にビーム光が見
られるのは、先の戦争で生じたアキラが汚染
されているせいだ。と367モニターに映
し出された光景を見て勝た。エアーズガン
ダムの標準レイトラルに面された青い MS は
一瞬にして爆発の音に聞こえない。そのイ
メージがルーツの脳裏に浮かんだ。

瞬時にとなった MS のコックピットでは FAZZ
隊との戦いの状況から覚めたコッドが
彼々と落下の鳥のルーテンワークをこなして
いた。
「メイ・バック・ブラスター作戦、シールド・ブ
ラスター作戦、チェック・リストを正確にしが
らコッドはシート脇のボタンをカチリと押し
た。通常の戦闘時には使わなくて使うシ
ールド、MS のそれには異端ブラスターロケッ

が内蔵されている。背中にマウントされたシ
ールドは推進剤を使い果たし、落下の第二段
落ではアッド・ウェットになるが、コッドのボタ
ン操作で火薬噴射によって強制降下された。
367モニターの右側の視野をなめて、シール
ドはクルクルと無敵を回して上へと暴走か
けて行く。それはルーツが射撃したのと同時
だった。
ボウッ

コッドの視界を飛び去るシールドが青い光
に包まれて消滅した。「何ッ？」と息を呑ん
だ。四散したシールドの溶け残った破片が MS
V の装甲に当たった。戦った音をコックピットに伝
えてくる。

息を呑んだのはルーツも限らな。小爆
発の中から青い MS がまるで何事も無かっ
たように姿を隠し、落下を続けている。「馬
鹿なッ」と何が起きたのか把握できないル
ーツは思った事をそのままに口にした。

ALICE ALICE ALICE AL

……攻撃相手への警告……理解不能……
……分からない事が多すぎる……
……戦争……関係者……協力の否定……
……私も関係者にならなければならない……
ALICE ALICE ALICE AL

「ルーツだ、攻撃をしにくじった。あいつに
ゃあ、死体が味方してるぞ / 落下予想地点

と離れたエアーズ市の宇宙港に、1機の MS
が落下してきた。

「他の落下地点か？」

宇宙に浮かんでいる防衛艦の GM 型のライフ
ルの紋路が一瞬に落下点に向かった。やが
て人型を察知始めた MS は明らかに GM 系と
は異なったシルエットを現わす。

「素晴らしい方だ / ニューデイズのトッ
コクレイであるッ」

それはゼク・ツヴァイであった。警備部隊の
紋路が下げられたツヴァイはゴウゴウと足元
から息を吹き出し、目元に照れかわづかりと
暴れた。

「バインフィールド市長はどこか？」

機体の冷却作業を青いものもどかし
クレイは警備部隊に尋ねる。

「ハッ、市長は政府ドームであります。地下の
軌道を使っていたら MS ごとドームに
入れます」

クレイは冷静な青いツヴァイの機体を地下
軌道へと送る。リニア・モーターのコン
テナ式倉庫に機体を乗せると自爆は最もな
く暗いトンネルを疾走し始めた。僅か40秒程
で市街はエアーズ市の中央政府ドームのステ
ーションに到着した。かつてマス・ドライブ
一の射出物撃撃所であった地下道は長い
間、中央政府の最終防衛場所として使用されて
いたが現在では急造の防衛施設 MS ハンガー
に改修された。クレイは整備員の一を人
を運ぶと、彼にツヴァイを降り、最良の案内
で市街へと急いだ。

市長のドームは年代物の本物のマホガニー
で作られている。クレイは地球を感じた。
彼を案内してきた年老いた整備員がドームを
ノックすると中から少し高めの声で返事が有
った。部屋の入口の正面に、月面の表裏が映し
出された大きなモニターを背にして、やはり
本物のオークで飾られた執事服が有り、軍服
に身を包んだ大柄な男が座っていた。
市長のカザール・バインフィールドだ。

「市長閣下、ニューデイズのトッコクレイ
であります。お目にかかれて光栄です」

バインフィールドは立ち上がりクレイを
見送った。

「よく来てくれた、君が例の乗客の……若い機
体は抜きだ、状況がどうなっているの、早速
見てもらうか？」

クレイは市長の軍服に決意を感ずる。それは
「1年戦争、時代性の連邦軍の完全正装である
が、防衛軍も軍事も何も付られていな



い「市民は一兵士として戦う覚悟なのか……」
バインフィールドの先導でクレイは部隊の
防衛作戦司令部となっている行政部へ向かっ
た。行政部のモニターには市の全境が映し出
され、様々な標点が色の明滅している。市長
は標点の明滅を監視した。
「子供や老人まで動員しなければならぬと
は残念ですね」クレイが言ったのは決して度
外ではなかった。市長は彼を見つめて語
った。

「エアーズ市長の部隊なのだよ。この戦いは、
我々、エアーズ市民は地球の為に尽くすこと
を父祖の代から教え込まれてきた。もし、こ
こで我々が負ければ、地球は地球人の物では
無くなってしまふ。それを全員が知っているの
だ。それに、我々ながら敵軍軍人だけの戦争
は旧暦1世紀に於てしまったのだ。この兵力
でどこまで持ちこたえられるかは分らない。
しかし、我々がここで倒れても他の月面都市
群がその志を継いでくれる筈だ。その為の指
石となる貴族は老若男女を問わず全員が持
っている。それがエアーズの魂なのだ。我々が
倒れる前に他の都市から援軍が来る可能性
も有るしな」

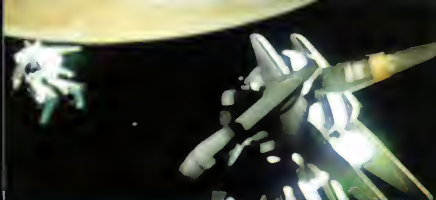
「もし、その通り進路に行かぬば、我々もお供
しましょう。もとより部下もその覚悟とお見
送し願いました」とバインフィールドに向
かって微笑んだ。

「気持ちには嬉しいが、そうは行かんよ。この戦
いはエアーズ市民の総意だが、先のコロニー
レーザー攻撃部隊の時と同じ。市民たちをこ
こまで巻き込んでしまふのは私の責任だから
ね。確かに、滅びるのはエアーズ市の宿命な
かとも知れぬ。宇宙に絶滅した地球の根土が
あるような物だからね。宇宙人と地球人の差別
は決定的な物だ。我々にとっては地球そのも
のが争奪的なのだ。我々はこの土地を、地球の
支配を奪取る事は出来ないのだ。宇宙度の勝
つ方に覚えれば、エアーズは旧世代の地球
連邦政府が行った平和政策の犠牲だ。その
意思は私でなければならぬのだ。しかし勝
ちは違う。勝者は今の連邦政府の政策への疑問
符なのだ。ここで、滅びてはいかん。最後まで
戦いに燃い燃いさせてやるのだ。我々がな
ぜ滅びたのかを後世に伝えるものは勝者の
事なのだ。ここで我々と共に月の土に還る事
は許さぬ。勝者が倒れるときは地球の上でな
ければならぬのだ」

「承知しました。しかし、我々はここで必ず大
勝を遂げて見せます。市長、月面都市連
合は絶対に成立します」
「そう有りたいたいものだ。もしもここが滅び
た場合だが……」市長はモニターに映し出され
た市南側の都市に東へ伸びた長大な1本の
橋を告げた。クレイはその標点を詳細に審
み、心配を口にした。
「老朽化の劣は大丈夫でしょうか？ 危険過ぎ
るような気がしますか？」

市長はそれに返答を持って首を揺らした。
互いの合意が出来ると、二人は具体的な防衛
作戦の検討と修正に入った。

討伐部隊のMS 艦の降下は第一波こそ、部
隊な部隊を受けたものの、第二波の降下機に
よって徐々に戦況を激しくつづめた。激戦全
わって30機近いMS がエアーズ市の南側から
西側にかけつづけた。エアーズ市の包囲
作戦に入る。さらに2機のミサイルの援護を
受けて、第三波のMS 艦が縦々と降下して
いった。



「オフショア少尉！ 部は市を包囲しようとい
ています。攻撃させて下さいッ！」

オフショアの率いているホワイト・フォース
は他の防衛隊と協力して、降下部隊の第一波
にはそれなりの被害を与えたものの次から
次へと降下するMS 艦に負け、敵が機銃
を操縦する者に見て、オフショアは部隊に
後退を命じたのであった。しかし、少年兵た
はそれを不満に感じているようだ。

オフショアたちが有効な防衛点を求めてジ
リジリと後退している間にも、討伐部隊の
艦は意図的に行なわれる。やがてホワイト
・フォースが直撃 6kmほどのクレターに迫
近し、艦兵艦を引く間にはエアーズ市の西と
北に展開した討伐部隊は展開を終了して前線
を開始した。

「来るぞ、メイン・カメラをやらせてもらう
えんよ。コクピットはカルデアの下だ。艦を
やらせても戦えないし、オフショアが指
示する間にも、討伐隊MS は小ジャンプを繰り
返しつつホワイト・フォースが待機している
クレターへ接近して来る。ビーンビーンと鳴
び続けるノミの様な大きなたたき音のMS が
ウサギくらくらした。

「攻撃用意！」
MS はシールドほどの大きさになる。
「撃てッ！」

ホワイト・フォースの全MS が号令一、一
斉に火雷を撃った。小ジャンプ中の艦の機首
かがビームに撃たれてあっけりと破壊され、
これに撃たれた艦はバラバラに月面に散
れる。

「クソッ、クレターに攻撃部隊が居やが
るぞ！」

討伐隊、スーパースターM 団のバレットが叫
ぶ。

「支援機はどうした？ あのクソ・ガンダム
を呼べ！」

艦が飛び交い、敵味方のビームの交戦が
始まった。伏せているMS が上陸を拒否した



間、光条に刺し込まれ、カルアから身を乗り出したホワイト・フォースのMSが上体を突き飛ばされて後ろにけぞり倒れる。クレーターは戦後の混乱に包まれた。

一方、コッドの Mk.V は戦後の降下シーケンスに陥っていた。月面上のクレーターを通るビームの光がチラチラするのがバグと見えた。

「クッパ、敵の機体がこれほど早かとはなノ」とコッドは食糧をみした。降下中は何も出来なからだ。彼の鼻先からの出血はすでに止まっている。

Mk.Vの降下はエアーズ市の中央政庁ドームでも伝えられていた。

「友軍の識別信号を発している MS機が降下してきます。降下予定地点は現在、ホワイト・フォースが支配中の南ラインの真後ろでッッ」オペレーターがクレイに告げた。

「恐らくプレレイブの Mk.V だろう。敵の機体は予意外に早かったから、まだ友軍の制圧地域だと思ってるかも知れん。その MSの降下後援を済ませにやらせろノ」クレイの命令は直ちにオプショーへと伝えられた。

「何、コッド大尉が? 争かた……」彼は命令を受けるとホワイト・フォースの全機に命じる。「敵の彼方に我々のガンダムが降りる、パイロットは私の隊旗だ。あとと敵を警戒しろノ」

我々のガンダム、降下後援に全力を尽くせノ」
数々のMSと、聞いた少年兵たちは驚んだ。パイロットはニューデイズの隊旗だ。我々のはずはない。Mk.Vの降下先が見え始めると、ホワイト・フォースの連隊隊旗は一段と鮮しいものになった。その瞬間に助けられ、Mk.Vは戦場に降参する。

「無 MS機、背後に降下したモノ」
「たまたのノ機か? ヒキリ返してやろッ」

討伐後の最悪なサインを彼に位置した。彼 KMS 戦艦が降下に気付く。彼方の MS を後援しようとする方向を転じたとき、パイロットたちは青いガンダムを見た。

「あ、あ、あの MS だッッ」

ボウツと Mk.V の両眼、カメラ・アイが青白く光った。パイロットたちはバグに陥る。Mk.Vは両眼のセンサーを強く引き続け、恐怖している Mk.V 機に向かって突進した。その強力に制圧された MS は次々と Mk.V のサーベルの前に倒れ、逃げようとした MS はホワイト・フォースに倒れ倒れられて撃破されて行った。

これに起こった戦況に呆然とする討伐隊の最前ラインの上空を、Mk.V は背中をスラスターをバグとふかしながら逃げ回って行った。事態に気付いた討伐隊が攻撃を開始した頃には Mk.V は既にカルデアの陰に入り、



ホワイト・フォースと会話し合っていた。

「ジョーシム」

「コッド大尉、戦艦でッッ」

「お、少々、敵さんの動きを後援もまたがな。食糧の方も良くやってくれた、感謝するぞ。何だ、お前の部隊は子供ばかりか? あまり無理はするなよ、ところでトッパはどこに居るんだ?」

「ハイ、クレイ大尉は中央政庁ドームの方でバインフィールド閣下と防衛作戦の指揮を取っておられます。状況の方は戦艦の通りですが、他の都市から戦艦が来るまでは十分に持ちこたえられます」

オプショーの発言に直観的過ぎるな、とコッドは思った。

「うむ、何は中央政庁の方へ行って、しかりやれよッ」

そう言い渡すと Mk.V はジャンプして中央政庁ドームへ向かった。しばらくするとクレーターの上空からビームが弾みかかり、ホワイト・フォースの3機のガンダムが発弾して爆発した。

「テックス、シグマン、青い星を落とすよッ」
そのビームの直撃は Mk.V の頭部に命中し、2機のZプラスと共に戦艦を揺るがすまで連射してきたルーツのZsガンダムである。

「ホワイト・フォース全機、Mk.Vを全力で支援するんだ」

頭上を通過するZsガンダムとZプラスの車両を見つけたオプショーはそう叫んだ。まばらな火炎がZsガンダムとZプラスを包む。彼はすぐさま機体のゼータ・アインをジャンプさせる。狙撃しようというのだ。
「機動力が速いぞ、カー」

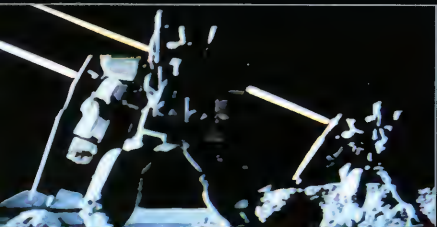
機体レールを機体左側のZプラスに合わせると、トリガー・ボタンを押した。ジャンプしてから半秒ほどの時間だ。戦艦を確認する前にゼータは月面に再び落地した。オプショーが振り落とる視点を後援しながら高度を下げて行くZプラスの姿がかった。
「シグマンがやられたッ」とウェストが叫んだ。

「後援しただけだ、死んじやいねえよ、彼見ないでヤツを殺るんだッ」しかし Mk.V しか見えていないルーツはそう返した。

その頃には中央政庁ドーム周辺の防衛艦から強烈な火炎が飛びせられてきていた。
「ルーツ、これ以上突進したらこっちが死ぬぞッ」

「ウルセムだよ、この野郎ッ」

その時Zsガンダムは月面からの火炎を見事にかわしつつ、反転機体を発射した。「な、なんだッ」ルーツにそんな事はない。Zsガンダムが勝手に動いたのである。彼は混乱した。一切のコントロールが効かなくな



ってしまっていた。Zプラスのウェストはルー
プが収束を指示したのとも思え、E-68ガン
グムの良に続く。その間に、M.V.は通常の防弾
火能に守られた中央防衛ドームの機材材

ALICE ALICE ALICE AL

……こっちが狙われる？……

……彼を奪うならいけない！……

ALICE ALICE ALICE AL

入パツヘ滑り込み、ドームへと姿を消した。
「奥生、ヤツを奪り逃がしちまったじゃねか、
この売女ノ」

ループはコクピットバ（セル）を奪取、チ
ャッと目打ちした。その後、E-68ガングムのもう一つの機
能に、自らが定めたある基準で物量を判断す
るという変化が現れたことなどループには
知る由も無かった。

ALICE ALICE ALICE AL

……売女…売女…売女…売女…売女……

……生命を助けるのはいけない奥生！……

……違う、違う？あなたがたは間違っているの
が全てを否定するあなたも、与えられた全て
の命を肯定してしまう他の人間たちまで

ALICE ALICE ALICE AL

3月17日、エアーズ防衛隊の第一員はこ
うして終りを迎える。その後、エアーズ市を
巡る戦線は次第に激しさを増して行った。それ
と同時にクレイの他の月面都市に対する
政治的なアビールも積極性を増して行く。圧
力的な勢力の前に、ほとんどが素人局勢のエ
アーズ市防衛隊は果敢と戦えよう。も
ちろん一握りのニューデイズ兵士の活躍
も忘れてはならない。しかし、戦線が一週間
目を迎える頃、エアーズ市の堡土は中央防衛
ドームから半端10km足らずの地域になっ
てしまっていた。

「第38区画の外防衛部隊が壊れたぞ」
「第2区画、レッド部隊、何やっている」
「グリーン部隊は第18区画に回せ」
「グリーンはとっくの昔に全滅しちまってる
ぞ」

激しい砲声が中央防衛ドームの作戦司令
部によって行政官の室内を飛び交っていた。
黒足が剣と黒面のモニターに表示され
て行く。バインフィールド市長は防衛部隊を
示す緑色のラインが対戦隊を示す赤色のラ
インに圧迫されて行く様を眺めて見つめて
いた。奥生のためにすでに戦線は両人のよう
だ。

「聖下、損耗率30%以上の部隊は撤退させて
再編成します」

二三日間、不眠不休の状態で参謀役を務
めていたクレイがそう言った。彼の顔にも肉
体的、精神的疲労の色が滲み出た。
「まだ、他の戦線は何もせんのか」

市長はボツリと黙った。やはり月面都市を
陥落させて政権を作るのは夢だたに遠い
こと。その時、オペレーターの一人が興奮した
声を上げた。

「フォン・ブラウン市から地球連邦政府への状
書を受理しました」

「何？ それは実力行使を伴う抗議か？」

一瞬、バインフィールドの顔から奥生の色
が漏れた。

「駄目です、他の都市と同じく経済制約が
あります。抗議はしても、機能的に味方をする気
は無いようです」

オペレーターは泣き声になった。これで月
面の全都市の被害が出せたらが、抗議はし
ても誰も助けようとはしないという現実だ
である。市長の顔が再び曇った。

「クレイ大尉、御苦勞だった。貴の教訓を實現
するほど月面人の、いや市民の機嫌は良く
ない。自治体独立だと言てみても、政治的に
も経済的にもやはり地球に依存しなければ
ならないのだ。所詮は地球の属民を脱する様な
マナを。まだ人間は地球離しては生さ
れないのだよ。地球を離れた者がやはり正
義なのだ。私はこれを承認したかった。誰し
も、思ひくもある。こんな事を理解するた
めには、私たちが潰れは大きすぎたかも知
れんがね」

決して市民の意見が地球の人間よりも良
いという訳ではありませんよ。元々、どう
がいたところで我々は人間なのですから。前
線を見れば、大地に足を付けて生
活している人間の方が良いでしょう。なぜな
らニュータイプとは、宇宙に憧れた地球人が
宇宙に住むようになってきた概念だから
です。所詮、その大元は地球人の意識に他な
らないのです。ところが宇宙に住むよう
になってみると、今度は宇宙に憧れている
という奥生がニュータイプになった様な気が
して、それ以上の事はしなくなるのです。真
に意識の変革を待たねば、変わろうと努力し
ているのは重力下の人間の方なんです。そ
の努力をしていないのは一握の貴族層ぐら
いなものですよ」

「確かに宇宙民は地球を基に人間の数種の物
種として見て居るという点、地球は古い、
しかしこれは逆差別だ。地球に対する復讐
の風潮だ。地球に生れながらも長い間、
地球を見ることが、得ることが出来ない貴
族の父兄や老練の現人々と違って地球が狭
いといストリートに居ない宇宙民たちの
な、奥生に尊重する必要がどこにある？
宇宙民は「寛める」と「寛える」の違いが
分かっていないのだ。我々は「寛える」の
ではなく、「寛める」ことを目指さねばなら
ない。地球対宇宙、能力対機動力、数量と
質、何と何なる比較可能なか？ 宇宙民の
意識の脱離は、いずれ新たな民衆を生むだ
ろう。「寛える」ことは良い時間で可能だ

が、「寛める」のには時間が必要なのだ。そ
れに気が付いた時に奥生がどんな対応をす
るか、どんな人類の生活様式をやって行くの
かを私はあの世から啗笑してやろう。今までこ
れだけの人間の生き血を吸ってきた。宇宙に
生まれた海をなノ」

「ふざけるんじゃない？ バインフィールド
とクレイは互いに奥生を助けて戦ったんだ。
「我々は未だ死んでいません。最後の最後ま
で戦い抜きますよ。閣下、もう一つ二つ道中
に思いをさせてやります」
「その為には、この包を開出した方が良い」

例の計画を実行し奥生、我々は援助を推しま
ない」

戦線の時を遅えようとするエアーズ市か
ら、ニューデイズの機出作戦が実行されよ
うとしていた。時に3月24日の夜である。



第9章

3月24日は三月三日の雛祭り。エアーズ市となっては思われもしなかった。エアーズ市、或にそのレベルを過ぎず、彼は意のままにそれらの事をつかちかきだつた。エアーズ市はエアーズ市はエアーズ市である。それは4月10日エアーズ市でであった。エアーズ市の上空のエアーズ市はエアーズ市のエアーズ市を失つてエアーズ市の方の空域へ飛出、防衛隊のMS部隊と衝突して爆発した。前線の前線はエアーズ市とエアーズ市とを言ふエアーズ市で見たらそれになつてしまつた。このエアーズ市はエアーズ市の一帯に於けるエアーズ市に於いて、そんな中、各区域で防衛隊を指揮してエアーズ市を支配するエアーズ市のエアーズ市はエアーズ市である。エアーズ市を捉へるエアーズ市。

「陛下、有難う。良く読んでくれた。今日でエアーズ市は私と共に涙が落ちるだろう。これは戦命なのだ。しかし、陛下は生きなければならない。生き抜いて、連邦政府に謝罪状を投げ掛けたい。政府とはそこに暮らす人々の為を苦しめ、尽くさなければならぬものだ。陛下はこれからも、彼らにそれを受けさせるのだ。本当に有り難う。陛下と衣に触れたことは誇りだ」

ノーマル・スーツに被替えたバインフィールドは、彼の前に整列したニューディサイズの生き残りの被員たちに向かって、このよ

うに謝罪を送った。生き残りの中にはコッド、クレイ、オブショウ、サイド、サオトメらの顔が有った。市長も議員たちも一緒に被れ切った服をしている。議員の服は既にベズン脱出の際の半数以下となっていた。

これからニューディサイズはエアーズ市の東部に伸びるマス・ドライバーを占拠して、ここから陸空両用のMSを射出し、パイロットたちは平穏港からシャトルで宇宙へと輸出する予定である。エアーズ市の攻防の最初の日。万が一に備えてバインフィールドが示したのはこのマス・ドライバーの軌美であった。もう長い間、使用されていないので、ここなら喜悦感も見逃しているだろうという「腹み」だった。

事実、この時点で反対派は現在では使用されていないこのマス・ドライバーの軌条の重要性には賛否が、確信はしていません。しかし彼らは聞いていなかったのだ。でもたまたま、ドライバーの軌条の大部分は月面の高い位置の下に設置されており、太陽からの強い放射台部分も軌道衛星などに比べて「一瞬半世紀」時代に事故が起これば大問題になることと、その危険性には気づかぬでもない。又、ドライバーによって、なぜなら、宇宙空間への移動を行なう可能性はますます高くなっており、これはエアーズ市は行かないだろうと考えていたのだ。だから、選挙が行えばエアーズ市は正しく連邦政府の望

対象と看做されるからである。現状を維持するならば今回のエアーズ市の事件は、市長とその首脳級、ティターンズの親党が働いて起きた「事件」として処理されて体面が保たれる。市長の性格からしてこの政治的判断をエアーズ市が遂行することは無いだろうと財団側は考えていたのだ。

かくてニューディサイズの包囲網突破、月面無出作戦が開始される。

中央政庁ドームの地下。急造のMSハンガーではニューディサイズの既存MSが破壊の破壊と補給を受けていた。

「コード大抵。申し訳有りませんが、コイツは機嫌すぎて我々には応急処置しか出来ませんでした。特にインコム・システムの修理は不完全ですから決して通話使用はしないで下さい。せいぜい5〜6回。ここぞと言う時にだけ使うようにしてください。代わりと書いては何ですが、マイクロ・ミサイルランチャーを装備しておきました。新軍系統は空を飛んでセッティング済みです。」

仕方がない、と思いながら涙まなそうにしている整備員に「おう」と応えたとコッドはコタビット・ハッチを閉じる。「御礼です！」。機銃キャットウォークから整備員が手を叩いた。MR.Vは重々しく一歩踏み出す。「空城をかけた。神速するぞ！」。

中央政庁ドーム、破壊材搬入ハッチを抜けて、MAVはその異常な姿態を警戒態勢についているMS群の首に現した。「手苦送り、トッシュの輩は宇宙港を制圧、俺の方はマス・ドライバーの射出軌条を増強する。味方が倒れても前進しよっ！一人の犠牲が十人の仲間を救う、忘れるな！」

コッドは全員に旗を飛ばした。これがニューディサイズ首領としての、彼の最後の命令である。

[illegible]

進軍として連日、各戦線の支援任務に就いていたEa-3ガンダムのルーツは、敵軍機方の捕虜キャンプで2機のZプラスと共に出陣待機中であった。初日にニューディサイズのジョッシュ・オブショーに誘導されて脱走したシグマン・シェイド少尉のZプラスは激戦の修理によって4日目には再び戦列に復帰していた。

「ルーフ、ウェスト、シェイド、中央ドームから新字が出た。すぐに抹除してくれ！ 助けるのは貴族らしいおれらのものだ。」

EX-5ガンダムのコクピットに飛び込んできたマニングスの出動要請の声を聞くや、ルーツはチュウチュウと震っていたコーヒータの断面をチューブをシートの脇のダスター・ホールに放り込み、機体を起動させた。さすがに彼の顔にも機動の色が滲み、この何日間かで0の旗は腕を取った柱に見えた。「今までにおいもうっちゃんか!」突然、人使い



が笑いよー。ガンダムだって万歳じゃあ
んだよー。Ex-3、準備よし」
「デックス・ウェスト、準備よし」
「シグマン・シェイド、出撃出来す」
とプラス隊の広きや、や否や、ルーツは
スロットルを全開にした。
「行くぞ、野郎どもっ」
3機のガンダムは青中に光球をきらめか
せ、基々と準機光の輝く月の空へと駆け上
って行く。

その頃、コッドの指揮する射出機部隊正
副は射撃隊の最前線部隊と交戦状態だった。
「ジョーシュ！ 貴族の部隊は右側へ回
り込んで敵を引きつけろ。無理はするなよ」
2機目のGMSをビーム・サーベルの一式
で倒したゴッパが叫んだ。その黒髪を輝色
のビームが照らす。
「了解、敵を拘束します。最一歩前進、私に
分け！ 各半隊の展開を認め、有効射程内で射
撃開始！」

ヒュン、ヒュンと激しいビーム兵器の接触
が繰り返される。密集したビームの束が射
撃隊のGMSの側面を貫き、それを鋭く壁に反
射して行く。

「少尉、やりました！」
オッシュは耳に入った砲撃音の強い
声に驚いた。ニューアイサイズの有名ない
ちいさな最前線の報告をすることはない。
「今のはさあ？」

そういふ量にオッシュのゼク・イン
は計算され尽くした的確な動きで貴族を包
囲した3機の射撃隊MSを撃破した。その動き
はオッシュの最前線の真実である。彼ら又、
新兵器「ニュータイプ」ではない、自らの最
前線によって得た、身体に覚え込ませた動き
の真実であり、優れた貴族軍が見るそれと
は異なるのだ。

「オッシュ少尉、私たちもお共させて下
さい！」

最後はそれがホワイト・フォースの少年兵
たちと語った。

「黒髪者！ 何故ここに……いかん、戻
って支援隊解除しろ！」

「私たちが最後まで戦います。お断いす
その時、わあっ」と言う叫びの強い声鳴が



聞こえた。真上に近い角度からビームが来
ていて避けていく。

「上！ ハッ！ 貴族はモニターの上の方を向
き見て。そこにEx-SとZプラス2機から敵の
機が来た。」

「コッド少尉、ガンダムタイプ3機！」
上空に向けて発射しつつ、彼は上空に注意
を促した。既に地上の射撃隊MSは待たされ
ていたから、上空のガンダムに注意を集中出来
た。オッシュを真似て、ホワイト・フォ
ースの少年兵たちも上空に迎撃を始めた。そ
の射撃は全くてにならないものだった。
「お前たちは無能しろ！ ここで死なな
う！ そう叫ぶにもホワイト・フォースの少年
兵が撃破された。自分を含め、この機は！
貴族を倒す部隊は貴族たちに負けた！」

オッシュの胸の中に語りだした。
「ジョーシュ、貴族は後ろのグレイの奴を
やれ。先頭の白いのは俺に任せろ！」

コッドは命令すると「ひとひらかしてや
るか」とインコムを上空の3機部隊のガン
ダムの中央へ射き上げてビームを放った。



「ウワッ……」

突如として敵艦の中央に出現した円盤型
の兵器は衝撃を与えることはなかったが、敵
艦を分断させるには十分であった。黒色の2
機のZプラスが目の前のビームの射撃をかわ
す回避機動を取った。Ex-SとZプラスは
各々別々の方向に敵艦を照らしていった。

オッシュはコッドに命じられた通り、2
機のZプラスの方をジャンプして避く。「あ
んの野郎……」 ルーツの方は真下にMk.Vの
姿を認め、機体を降下させる。直はその青い
ガンダムが回避するだろうと考えたが、最
終にもそれは逆にジャンプして向かって来た。
「ここから回避をつけなければなッ」
敵艦として上昇する青い機体は、ルーツは
決然として意を決した。
「へえ、そうももってのか？ 上撃じゃな
い！ インコムにはインコムも、ってな。
手前エのデーターは俺は見透しだよ！」

ルーツが火炎システムを切り替えたとEx
-Sの両腕のカバーがガクッと開き、リフレ
クター・インコムと呼ばれる円筒形の有線誘導

兵器が射出された。リフレクター・インコム
はインコムと類似されるサイコミュ兵器
体系に属する。但し、リフレクター・イン
コムにはそれぞれ自体に攻撃能力は無い。開始兵器
なのである。この兵器は1フィールドを形成
するだけで、他のビーム兵器を使って、この
リフレクター・インコムにビームを照射す
ると、その「場」の力によってビームの射撃
は制御される。いわばビームを屈折せさ
る鏡のような物だ。自分のビーム兵器を照
射して相手の予想外の方向から攻撃を仕掛け
るのだ。

ジョーシュと飛び出した2基のリフレ
クター・インコムはオートマチック・モード
に設定されている。Ex-Sの火炎管線イン
コムが向かってくるMk.Vの未来位置を予
測し、最適な反射条件位置へと円筒形兵器を
誘導する。

COMBAT COMBAT C

リフレクター・インコム：使用可能
FIRE FIRE FIRE FIRE FIRE FIRE FIRE FIRE

OMBAT COMBAT CO

ルーツは貴族のモニターウインドウに
「FIRE」の文字が点滅するのを確認するや、Ex
-Sの胴体中央にマウントされたビーム・ス
マートガンのトリガーボタンを押した。ビ
ンシュ、ビンシュ、と閃光が壁面に3度光り、
ビームは屈折しながらMk.Vへと飛ぶ。

「ンッ！」最初の閃光を目にした貴族、コ
ッドは機体を右に身振りかへてそのまゝ空
中で旋回させた。ビームは少し機体をかす
り、左の翼を溶かす。「アッ、子供だましがあ
ッ！」壁をコッドはMk.Vの両腕のインコム
を照射すると、瞬時にように黒いツツクSに
変化した。ピッ、ピッ、と円筒型有線誘導兵
器から射撃されたビームがEx-Sの頭をのけ
て突進する。



COMBAT COMBAT C

ALARM ALARM ALARM ALARM ALARM ALA

照ビーム兵器 10'30" 下方 07'50"

OMBAT COMBAT CO

ルーツはEa-Sを忘にわけて最初の攻撃を回避した。しかし二射目が――

「ヤベェッ!」

一瞬の暴走停止。その時、またしてもEa-Sは意外な動きを見せた。自らの機体中央にマウントであったビーム・スマートガンを露す、ビームを受け止めたのである。ジュウツと、ビーム・スマートガンが弾け、それをマウントするム・バブル・フレームが消失した。

「エッ? お、俺を、守ろうって、言うのかよ……」

目を固くつぶって死を覚悟していたルーツは自分が犠牲者であったことに呆然とし、目をパチパチとさせた。そうする間にも火闘監視画面に映る武器の優先順位に目をやる。

追兵後であったビーム・スマートガンを使用不能にさせられた今、リフレクター・インコムは攻撃にはあまり役に立たない。半ばほど溶けてしまったビーム・スマートガンを排除し、リフレクター・インコムを収容すると優先順位の一着目に躍り上がったEa-S側のインコムを射出した。その間にもMk.Vのインコムによる攻撃は続いたが、幸くも回避し続けられた。相手のコントロールが甘くなっているのだとルーツは気がついた。

「やはり5射目に来たかっ。こちらも子供だまはヤメだ」

コードはエアーズ市の警備員の言葉を思い出した。以前に受けたダメージの影響でコントロールにキレが弱くなったインコムの使用を始めて、それを収容すると手持ちの武器であるビーム・ライフルによる攻撃も切り換えた。インコムに内蔵されているビーム兵器では相手には与えられるダメージが一つであったのも理由である。これはインコムのサイズを考えれば仕方ない事であった。

チツ、チツ、チツ。と再度、Ea-Sのインコムが音を發しながらビームの雷を出した。その内の一射がMk.Vの肩を撃ったが、Mk.Vのそれと異なり理由で決定的な打撃にならず、外皮である装甲の一部を溶かし置いただけであった。互いに精度を誇るためのジャブを繰り返すMk.VとEa-Sの戦いはさながら空を舞う剣を呈していた。他の誰もがこの騒音の真ん中には介入できなかった。この両者の機に運動能力が異なり、その間にそれは1対1の勝負だったからである。

「笑、こっ!」

インコムは充電のために本体のMSに直ぐの間、調査する必要がある。コードはEa-Sのインコムが再発射されたのを見るや、中央政府ドームでの応急処置の間に急遽、設置された監視のマイクロ・ミサイルランチャーを駆使した。バスターとランチャーのドアが収束し、両者のミサイルはすぐに爆発する。その間に内蔵された小さなセンサーは監視の間に広がった空間に設置された。Ea-Sのインコムはその監視の網の中にモロに飛び込む。たちまち使用不能のダメージを受けてしまった。



WEAPON WEAPON W

1. インコム：使用不能
2. 大銃脚ビーム・カノン
3. 背置ビーム・カノン
4. 50mmバルカン
5. ビーム・サーベル

EAPON WEAPON WE

「エーエ、今度はコレかヤ」

ルーツは武器選択のカーソルを移動させ、Ea-Sの大銃脚に照準を照らしているビーム・カノンに合わせる。火闘監視画面が切り替

わり、射撃が始まった。

「まったく、何でもかんでもくっついていやる。」新たな射撃の威力による射撃が始まったのを見たコードは驚いて唖然とした。

銃脚の間にひみついても射撃を避けるルーツの目の前からMk.Vの姿が不意に消えた。それはEa-Sの、一瞬にしてかき消えたかの様だった。

「ジョウシツンシツン……」

しばしの間の静寂、機械の音があった。そして……。ルーツが見たものは自分の正面に立ちほだる巨大な人の形をしたものであ

った。ガンダム……

驚く、兵士の良き友である昔のガンダムの「顔」が悲愴の心を持った顔な「顔」そして彼の前に現れたのだ。その両眼の灰色い光がギンッと態度を強めて、ルーツを睨んでいた。

銃脚の間に隠れて、月面へ落下するや否や、最大威力でジャンプしたMk.Vは敵をくぐり、大銃脚のビーム・カノンの照準に照り付くと、それを照りつづきにかかったのだ。「こんな物が、こんな物が、何だ、何だ、何だのだよ!」

Mk.Vのパイロットの野太い声がEa-Sの機中を流してコクピットのルーツにも伝わった。「おっさん、いい加減にタタキレよッ!」彼は恐怖に震えながら叫び続けた。

「笑わせるな、宇宙人ごときがッ! 悲鳴を上げる良いワッ、この小僧ッ! 今、今、とネリ通してくれろッ!」

「宇宙人じゃねえ、人間だよ、俺はッ!」おどろかす、そのガンダムが、どんなに構えているようが、俺の位置の前で、立ちほだる事は……!」

劇場の真い音の奔流……

ALICE ALICE ALICE A

私は私に人間になれと置いた。人間は狂気の動物、私は人間よりも劣っている? 私に欠けているのはやっぱり狂気? 二人の意思が分からない。一方の正真正は他方の顔、互いに感得る事は出来ない。どちらかを正当な論理として受け入れなければならぬ。違うわ、もう一つの方法が……。アッ、私の中を二つの意思が駆け巡っている。いけない! それに入っているが……。私の意識に……。発射る、何か、発射して行ッ。そう、私は自分の意思で戦わなければならない。私は、私は戦わなければならない!

ALICE ALICE ALICE A

ジョウシツンシツン……

Ea-S大銃脚ビーム・カノンにマウントしていたム・バブル・フレームがガチャと音響的に外れ、右舷に突き出したニュークラッシャーがMk.Vの側を撃ち出した。その直ぐとよ

ろめきながらMK.Vは落下して月面に叩きつけられた。Ex-Sの方もランダムを崩し、民ももついた格好で離陸する。「ク、クワッッッ」

コッドは垂直をギリギリと噛み締めて垂直に耐えながら機体を立て直した。FAZZとの戦いで粉砕されてしまった真風の機体から再び出血している。鮮血が彼の口中も真っ赤に染め上げていた。姿勢を立て直したMK.Vの右手にはビーム・サーベルが握られ、ビュッッッッとの音が響いた。一方、ルーツもまた、何事かによってと動かされた直ぐに不思議な出来事から戻り立った。モニターに映ったMK.Vの姿を見て、Ex-Sの目のポケットからビーム・サーベルが自動的にヒュッと飛び出して右手に握られた。

「俺、こんな操作してねぇぞッ！ 止めろんだ。こんな戦争なんか！ パイロットなんか御免だッ！」

直を強く左右に打ってわめくルーツの視界に突進してくるMK.Vのビーム・サーベルが迫った。

「宇宙人の小僧お、死ぬエエエエッ！」

ルーツはパニックに陥った。真っ向からのMS戦士の戦艦を駆動した事など無いのだ。あたふたとEx-Sの操作を始めたが、機体はどんな指令も受け付けなかった。

「直だっ、お、俺は、まだまだやりてえ事があるんだよぉッ、死にたくねぇよ！」

発狂寸前の恐怖だった。返ってくるガンダムは明らかに彼を殺そうとしているのだ。全身の筋肉が全周りにあった程に緊張して言うことを聞かない。拳銃が宙を走り回り込む道徳感をはっきりと認識した後、頭の中が空白になった。強固な事体感と、とめどなく流れ出す涙が彼の死を宣告の物として知覚させる最後の生理だった。

ビュウウウウッッッッッ。
ビーム・サーベルの磁子が何かを消失さ

せる。それと同時にルーツの意識が弾けた。「Sガンダムに、乗っているのに……。死んだのかー？」

ビームの光条が鋼鉄の巨人の腹を突き破るのには、恐らく数秒もかからない。彼の腹の中を今までの人生が、人生と平気にはおこがましいほど重い幸い命が駆け巡る。とても重い無数のような気がした。

ド、ド、ドウウウウ……

倒れ込んだのはMK.Vの方だった。下に降り込んだEx-Sのサーベルの切り先がそのまゝの姿勢であったかと思ふ程に静止していた。

コッドは自分の意識が暗い闇に落ち込んで行くその間、驚く美しい星に描かれた夢の中に居た。

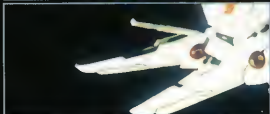
「直・直・直、地球へ、直、れ、も……」

Mk.Vの機体は切斷された口からチラチラと青白い光を放ち、やがて粉末風の鳴きの如く、小さく落ちてから静寂した。

「か、勝ったのか、よ？」

離脱から逃げるようにジャンプしたEx-Sガンダムのコックピットで、ルーツは消え行くMK.Vを不思議な気持ちで見つめ「生」に置かれた。自分を宇宙人と決めたはずのバイロットの男は一体どんな人間だったのだろう、と尋ねた。

その頃、ニューディサイズは射線磁条と宇宙港を占領に成功していた。しかし新たな影が月面を覆うことになろうとは、まだ誰も知らなかった。



ると聞いているが……」

立派な口蓋をたくわえたトウニング機首は作戦の要領を指示した。彼は「1年戦争」時、ジョン公使軍、宇宙攻撃軍のキャプテン・アビオ・タウの戦いにおいて最後まで作戦指揮官を務め、連戦連勝の指揮官となった男である。その後、敵軍のアイランドの脱走軍指揮官をジョーンズの機首の手下によって脱走、中東にいたジョーンズの機首の手下とアタシスへと流れ、そのまま身を投げたのである。

月面では、エアーズ市のマス・ドライバー射撃機を改良したニューディサイズが急進派連をまた射撃機M5と変装しつつも、残存M5を多数射撃していた。

港へ移動せねばならないギリギリの時間まで他のM5の射撃機を準備中である。

「お疲れ！ お前たちは宇宙港へ行ってくれ！」「おう、先に行っているぞ」

射撃機が来るに1機でも多くのM5を、1人でも多くの機首を準備し、これが彼らの心の要諦になっていた。この必死の脱出作戦を支えたのが宇宙港と射撃機を準備している防衛隊のM5である。射撃機は射撃のために機首を動かして、現在残ったM5はそれぞれ機首の高いや機首のバリエーションであった。彼らは地形を利用したりグリッド範囲に方針を切り替え、意外なほどの結果を出していた。その様子を観ているのはコッドの死のショックから立ち戻ったオアッシュである。

マフシーは、この30分の間に機首の射撃



ト・フォースを解放させて少年兵たちのM5の足を解いて強制的に機首を破壊させた今、彼は自分の高層組織同様に一人ぼっちだった。

「タックス・シグマン！ マス・ドライバーの射撃機を準備せよ！ グリッドがウロウロしてやがって、他の連中じゃあ逃げかねえんだよ！」

MsVとの戦闘で手ひどく後退したE-8ガンダムは再び機首を動かして迎撃準備を受けていた。E-8はほとんど武器を失っていたため、スーパーGMのビーム・ライフルを装備させられていた。2機のE-8は機首の射撃機によって、キャンプの射撃機が行なえる機首の状態になっていた。そこへマフシーからの新たな命令である。ルーツは不平を漏らした。「俺、死ぬとこだったんだぜ！ もうやりかねえよ！ パイロットなんかやめてやるからよ、少しは休ませよう、クソバカ！」

「死んだがダメだ。今さら逃げようというのか？ 今でも私に大きな口を開いているが、貴族は逃げたか？ 射撃機はガンダムのパイロットを降ろす事は出来たんだ。射撃機は逃げたのだからな」

「逃げたア？ 誰にだよ！」「フツ、とにかく機首はパイロットはやめられん。機首がそうして不平を言っている間にも、多くのパイロットたちが死んでいるかも知れんぞ、行くのか行かないのか、リョウ・ルーツ！ 射撃機には行くしか無いんだ！」「ああ、ああ、ああ！ 帰ったよ！」「そう言うルーツはE-8を準備させた。その後にはE-8の2機が待った。

「命令とは違え、本心と使い分けたいな」

妙しくウェストが不平を漏らした。

マス・ドライバー射撃機の上空に到着

「よし、次のお客さんをバレットに撃てろ！」

「駄目だ、ツブアイはデカイから回避にしろ！」

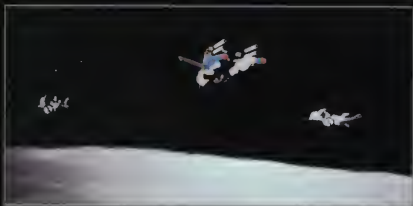
中央政庁ドームから離れた、地下のマス・ドライバー射撃機は大混乱だった。機首を射出したパイロットたちは、自分が射出するシャトルに乗り込むために中絶

機M5を行動不能に陥らせていた。もとより機首の射撃機が有りすぎるのだ。機首は機首を撃つよりも3機を行動不能に陥らせる方が楽だった。追放から機首を撃つ。アリンの身を乗り出させて、今日10機目のM5を撃つ。機首となったネロの機首ユニットからバババと機首が飛び回り、機首はそれを確認する間も無く、機首は機首を左

側の空の機へ移動させた。射撃機はすぐに移動する。これが機首だった。射撃機はM5は何処から攻撃されて機首した攻撃M5の底にバレットに陥り、あてずっぽうに射撃を撃った。「本番、自分が決めたのはこんな戦いではない。正々堂々と戦いたい！」

こんな思いがオアッシュの胸中をよぎった。明らかに機首が機首よりも勝っている。分かっている筈に、コソコソと機首を動かしながら機首を撃たなければならないというのとは機首の攻撃だった。だが、今はそんな機首を撃っている場合ではない事は機首も承知していた。機首は機首を任せてしまったのだ。少額の機首で機首の機首を上げ得る事をしなければならない。そう自分自身に機首を聞かせる間にも、機首は今日10機目のM5の足を止めていた。エアーズ市は3時間前に降伏しており、ニューディサイズはまたも中絶して戦わねばならなくなっていた。機首のコッドを失い、エアーズの機首を失い、機首





した3機のガンダムは地下の光景に息を呑んだ。あちこちに散らしたM5が見える。

「ゴイッホ、ひでエー」

ルーツが熱心している間にも、また1機のM5がどこからか狙撃されて倒れた。「我々のM5は数個べから良いけれど、下の湖中のM5は可愛いわね」フツとウェストが言う。

「これ以上、こんな所に居てちゃ、彼等がドンドン増えたら俺たちマス・ドライバーをブツブツに打てるだろうがよ」ルーツはEa-Sを更に加速する。

オフショアは13機目のM5を照準に据えた。モニターの上の方の端に3つの光の尾を見た。

「チッ、あのガンダム、タイプカ」

トリガー・ボタンを押すついでには乗機をEa-Sの機腹の方へ移動させた。その様で、彼のは機腹の機銃が爆発した。オフショアはゼク・アインをジャンプさせる。

「リョウ、下から青いのがジャンプして来た」オフショアの機体を増設したウェストが注意を促す。

「おーってものよ、だが俺たちの目標はM5じゃねえ」

ビュウッとしてオフショア機からのビームが機腹をすく。ルーツは同一量の所で回避した。

「この射撃、俺を疑ったヤツだぞっ」

シダマンが気が付いて叫んだ。「タウッ、このままだと俺等は敵軍が」最初の射撃を回避されたと見るや、オフショアは無敵するものもどかし、ジャンプを全力で繰り返しながら射出軌条へ急行する。

「ガンダム・タイプ3機」軌条を駆け上っているぞ」その間にも彼は他のM5に警告する。

「来たぞっ」

射出軌条では3機のガンダムの接近を知ったニューディサイズのM5が集合し、猛烈な勢いで射撃攻撃を始めた。

「軌条をやらせなよ」

「叩き落せ」

パイロットたちは口々に叫ぶ。その中を3機のガンダムは駆け抜け、軌条の横グタに機腹の命中弾を叩き込んだ。

「間に合わなかったかッ」その光景を見たオフショアは唇を歪め、嘲笑で機動力の劣性を笑った。マス・ドライバーの射出軌条がユラリとした。

3機のガンダムは進行方向を180度転換し、再び高度一帯の機腹に移る。方向転換には5

分ほどを費した。「チェック101、全」機機をつながら、ルーツはEa-Sを攻撃コースに乗せ、無射撃軌条に射出軌条を捉える。その時、湖下から1機のゼク・アインがジャンプし、そのライフルの銃口が迫ってきた。オフショアの機である。

「手遅れリョウ」

オフショアがトリガー・ボタンを押そうとした瞬間、射出軌条の周囲を大きなビームが次々と襲い始めた。

「何事っ」

それに驚かされたオフショア機を幾早くも機腹に突如としたビームが撃った。「だからよ、M5は目標じゃ無いんだ」

ガンと彼がショック。まばゆい光、それを知覚すると、オフショアの機腹は深い暗黒の湖に落ちて行った。

「ジョウジ、ジョウジ」

誰かが自分の名前を呼び掛けている。長い長い時間が過ぎた後、彼の意識は次第に混沌の中に戻りつつあった。

「う、うん」

クレイはオフショアのうめき声を聞いて安心した。

「ジョウジ、分かるか？ 俺だ、クレイだ」彼の意識はすっかり覚めていた。しかし、目の前の遠い景色の裏がいつまでも暗いのに気が付いた。

「クレイ大尉、ここはどこですか？」

「ネオ・ジオン艦隊旗艦、艦橋『グレイ』の医務室だよ」

「ネオ・ジオンですって、何様、そんな奴らが」

「我々を救出したのだぞうだ、貴様がいる時にマス・ドライバーの射出軌条周辺を支援砲撃したのも彼らだよ」

「支援砲撃、あんたが支援砲撃であるものですか？ 無差別砲撃ですよ」

「まあ、そういふつな。私もこの進行時には余計がけがないのだ。だが、少なくとも彼らは我々の命を助けてくれた。先発したシャルの敵軍とも一戦、戦出できたのは奇蹟こそそこだったか、感謝しなければ」

「どれくらい、貴方は」

「先、日、暮っていた。私が支援を助けた時

には全く意識が朦朧かったよ、貴様は良くやってくれた。そうだ、それからジョウジ、無理に目を醒めようとは思っていないが、精神状態をやらせているようだ」

そう聞いて、オフショアは愕然とした。視力を失ってしまったのだ。これではもう戦う事は出来ない。クレイは彼の態度に気が付いて、黙って言った。

「安心しろ。失明した訳ではないようだ。この区画の彼では1カ月もすれば回復するらしい」

「1カ月、そんなに長い間」

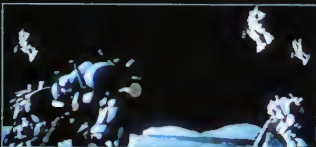
「回復すれば、また戦える。それまでは休んで休め」

1カ月はニューディサイズが待つ訳が無い。彼はそう考えたが、痛く口に出せなかった。それを口に出したら最悪、自分自身の全てを否定する事になってしまう。

「私はこの機体の司令官に会ってくる。心配するな。今は休め」

クレイはそう言って医務室を後にした。灰色の壁の中、オフショアはまたも一人ぼっちになってしまった。

この日、3月28日、戦いは大きな変化を見た。ネオ・ジオン軍がこの戦場に介入し、連邦軍が政治的な配慮から彼らに手出しを出来ない事を良しに、月面のニューディサイズ基地を救出したのである。また、この日は一つの月面都市が解放した日でもあった。月面のEa-Sガンダム、2機のE2プラスは再びベガス市に呼び戻され、ここに新たな任務に挑む事になるのである。



第3部 地球回帰 編

第11章 TARGET, PENTA 目標、ペンタ

「それではやはり、あなたの一考では決められない、と言うわけですか」
「折角のお申し出ですが、この仲は隊員全員と話し合ってみなければ、恐らく、我々の目標であったブレイズ・コードも生きていればそうした蓋です」

ネオ・ジョンの宇宙戦艦「ダウレイ」の艦長室では、艦隊司令のトリニダ提督とニューディサイズのトッシュ・クレイ大尉との会議の会話が繰り返されていた。

ネオ・ジョンはニューディサイズの全員を自らの軍勢に迎え入れる準備が有ると申し出て来たのだが、クレイはこれを難色を呈し受け入れることは出来なかった。

ネオ・ジョンは現在の地球連邦政府を攻撃、制御するという意味では確かに彼らと同じ目的を持っていると見えよう。だが、ニューディサイズ結成の大元になったティクターンといく組艦隊の脱走を主任務に作られた部隊であった。それ故に、ジョンの脱走であるネオ・ジョンと事を結ぶというのはクレイ自身もそうだったが、他の隊員たちも望みとはしないだろう。ネオ・ジョンと戦えば、地球連邦政府に対して直接的な攻撃は可能になるが、それはまた地球に対して野蠻に動く事を意味する。それではニューディサイズの意味は薄くなってしまふ。戦力を振るも精神を振るも、深いジレンマであった。

「昨日の戦は今日の夜、もっとリアルな考え方をしなければならん、かー」

クレイは通風のリフト・グリッドに揺まり、ニューディサイズの隊員たちに着り出てられた兵員室へ戻る道すがら、そうつぶやいた。ふと艦室に目をやるとガゴロと呼ばれる海棲色のMSが3機づつ部隊を断んで走り過ぎて行くのが見えた。その後ろに、異様な姿のムサイ型の海洋艦が巨大な円盤を丸転している。HLV（重戦術機）にしては軽妙な、彼は感じた。現在、ネオ・ジョン艦隊は全々、先行したエノ・一艦隊と合流し、月面から射出したMSを回収すべくしに回っていた。

あの男なら何と言うだろう、と彼はコードとは違うタイプの行動型の男の事をもった。今ごろ、あの男は地球でデスク・ワークでもしているのだろうか？ それとも胃を空けて、新たな生活に入っているのだろうか？ 自分がこんな事を知っているのを知っているのだろうか？ 彼は未だ、自分たちを置いてる間に、ステル・マニングスが戦っていることを知らない。

月面からは艦隊に生き残ったMSがHLVに搭載されて、次々と即座へと帰還してきていた。Ex-8と2プラスは月の重力場を離脱するのに十分な推力を持っていた為、一足先にベガス星へと帰還していた。

「よう、戦事だったかし」

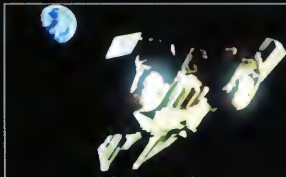
俄れ切って帰ってきたルーツたちを迎えたのはシン・クリプトだった。

「ああ、何とかな。家へ、戻ってんだ。一人にしていくれや」

「分かったよ」
クリプトはルーツの背中を見て、もう一度だけ声をかけた。

「あいつらのカチキを取って、ありがたうよ」
ルーツは背中を向けたまま顔面を立てた。

それから地球帰還後、3月31日、討伐隊の任務形態からベガス星がバーニアを吹かして回避して離脱し、ネオ・ジョン艦隊を追撃すべく、増援ブースターの光の風を引いて単独で出撃して行った。全艦隊の中で最も能達しいベガスの目が有ったからだ。



「ニューディサイズがネオ・ジョンと手を結んだかどうかを確かめるのが本艦の任務だ。使って、戦艦は出来るだけ回避し、後衛行動だけにどめる。MSパイロット陣は十分に休養を取ってくれ給え。あ、重要に注意しておくが、戦艦から攻撃されるまでは決してネオ・ジョンの艦隊とMSに攻撃を加えてはならない。以上だ」

「バカヤロー！ それじゃあ、的になれてのやー」

細い線装を纏ったルーツはパイロット・ビッドに飲料を取りに来たときに聞かされた、ヒースロー提督の無礼無義に食いついた。

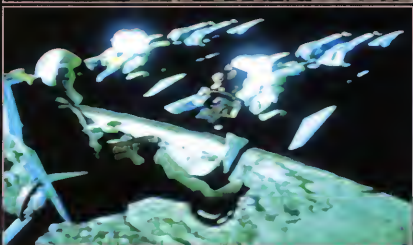
「そいつは食糧のウダが悪いから、的になれ」

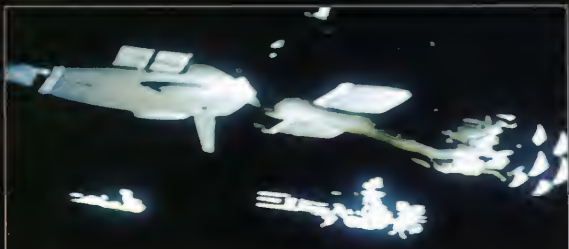
「声に響いて振り返ると、ドアの所にMS戦艦艦隊室のマニングスが立っていた。」

「まったく、ヘンな所に出てくるオッサンだぜ……アイソニック飲料のチューブを吸いながらルーツは彼を睨んだ。」

「実戦を何回か経験して貴族がベタンになったとは、まだ思えん。私に勝つ事が出来れば罰でやるがな」

「そうかよ、ところであんた、月面で俺に妙な事を言ったよな、選ばれたとか何とかよ。ありゃあ、どういふ事なんだよ？ どうも変なんだよな。何故、俺みたいなのがガンダムのパイロットに選ばれたのか、おまけにSガンダムは勝手に動きやがるし……」





し、状況説明を受けた。それによれば、わざわざ月面から苦労して射出したMSのほとんどが、射出の際の加速による衝撃や、マス・キャッチャーによる回収の際の衝撃によって破損してしまったと聞く。またクレイの怒鳴り、エイノール艦隊は急激の光に艦船のほとんどを失い、更には艦隊が船殻に投降したようだった。特に最後の艦隊ではベガス軍という艦が率いていた小艦隊に手ひどく攻撃されたらしい。だが、その艦隊の戦術の破綻を語るエイノール艦隊の機嫌はなぜ満足そうであった。

「安全設備は5機だけ、ですか…」

ある程度、この様な事態は予想していたとは見えれば幸いの高さは深かった。

「クレイ大尉、ネオ・ジオン艦隊より指名通話が入っています」「ブル・ラン」の通話士が声をかけた。「ついでくれ」

通話用モニターにトワニング戦艦の姿が画し出される。

「艦長、我々はここを通過と断れなければならぬ。最後の機動として、海洋艦1隻とモビルアーマーを派遣させて頂きたい。どうか受け取ってくれぬえ」

「ブル・ラン」の艦にムサイ級海洋艦が上がってきた。それはクレイがトワニングとの会談からの帰りに見かけたものだった。HLVではなくMAだったのか、と彼は驚いた。その円盤は海洋艦ほどの大きさがあったのでMAだとはいえなかった。

「そのMAは試験機だが実験に仕掛けても得られ支えない筈だ。こちらでは「ソディ・アック」と名付けているが、どうやらこの機体の自由だ。使用マニュアルは海洋艦の艦内に用意させてある。それで彼等と再び会えることを楽しみにして…」クレイはモニターのトワニングに敬礼を返した。

巨大な円盤と実験艦を残して、ネオ・ジオン艦隊は11方面へ出て行った。

「ソディ・アック」、実験艦では？」

「グレイ」の艦長はニコとトワニングに笑いかけた。

「只でかくてやるのだ、少々の欠陥には目をつぶしてもらわんと。我々として、あの連中にもっと武器を与えてやるほどの余裕は無いのだからな。所詮、この艦を下りた連中は連邦軍だ。これ以上、何をしてくれるのか？ネオ・ジオンはこれから地球降下作戦に挑みねばならぬのだ。あの海洋艦を付けてやるのももったいない位だ」

スペース・コロニーの各サイドに実施工作の為の部隊を送り込みつつあったネオ・ジオンにこれ以上の能力的な余裕がなかったのは事実であった。

「たった20名と5機のMS、中置した戦艦と動くのがやうな海洋艦。それに母体の知らないMAと海洋艦か…クレイよ、これで何が出来るんだ？」

艦は今の中で自問した。艦橋から自分らに

り事であった士官室に入ったクレイは、船室に導入されたコンピューター端末に向かった。偶然とキーを叩くと地球を中心とした月までの全天図は3D画面を呼び出した。

ほうっと宙城図を眺めていたクレイはハタと気が付くと、再びキーを叩いて地球図をズームしてみた。もつの円筒状の艦を広げた低軌道連絡ステーションが映っている。「ペンタカー」

その配備状況が示されている。幸いにしてペンタに設置していた木星衛星は来月まで月から帰還しておらず、さらに更に戻った。次に彼は連邦政府のスケジュールを呼び出した。

「連邦議会開議日」

新たな戦艦がクレイの眼を駆け巡っていた。彼は度々大きくキーを叩き続けた。

24時間後、彼は新しい作戦プランをエイノール提督と残った艦長たちに説明していた。その作戦はこれの様な物である。連邦軍本拠地の地球でもあるペンタを防護が手薄な今のうちに襲撃して制圧、シャトルを強奪した際、MSと残員は連邦議会が議決されている、地球のアフリカ・エリアにあるダール市へ降下する。この部隊が連邦議会を襲撃する。一方、MAは連撃する宇宙艦隊を襲撃する。最後的にはこのMAは連邦軍艦隊を都が位置するアジア・エリアのラサ市をピンポイント襲撃するという物だ。艦隊と違って

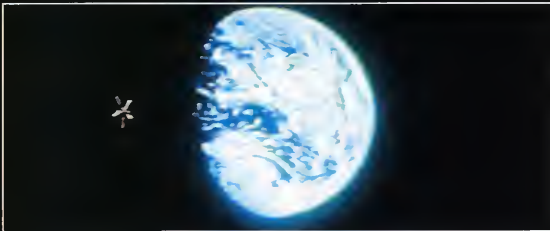
機嫌を落す訳ではない。MAのマニュアルから、これに大規模な再突入能力が有る事が分かった。MAそのものの力をぶつけようとするのだ。これは小規模のコロニー落しである。しかし、MAの能力が落ちて、コロニー落しよりも遙かに命中精度は高い筈だ。

この計画が現状で出来る全てである。これなら現在の能力でも実行可能だろう。安全考慮による武力クーデター、よしんば討死にしても彼らのアビリティは出来る。無いとは思えない筈だった。計画は全員に承認され、実行に移される運びになった。

クレイとサイド、この二人がMAYDAYロケットに運ばれた。二人は数人々の新艦士たちと共にムサイ級海洋艦に移乗した。この海洋艦には武装はなく、MA艦隊有様に改造されたもののようだった。作戦上の機動のため、この海洋艦には「ブレイブ」という名が考えられ、これも全員に承認された。

「日曜、ペンタ」

「ブル・ラン」の艦の音が響く。目撃した戦艦と海洋艦「オオバ」、そしてMAを襲撃する。彼らのかつての首領の名を付けられた海洋艦は一鼓ペンタへと出撃した。恐らくこれが最後の出撃になるだろう。彼らの乗組は断頭としていた。



追擊

する。しかしベントからは何も抵抗が無い。ベントに到達したMSは各シリンダー部分に1機ずつ降参し、艦橋は保護ブースに直行探査する。「ゾディ・アック」は中央からガバッとコの字型に展開すると格闘されていた2門のメガ・カノンをも退出した。

格闘した艦橋からはガサ・マシンガンを抱え、白兵戦装備をした乗組員たちが戦々と侵入した。

「我々はニューディサイズである。大敵の島にベントを侵襲させてもらう。こちらにはMAとMS、戦艦がある。もし侵入する場合はベントを破壊する用意があるからそう思え！ 侵入する者は我ら戦艦の餌食だが、おとなしく投降すれば我々の命は保証する！」

クレイの機体が通り過ぎた。クレイ大尉、ベズンの機を思い出しますねーと「ゾディ・アック」のもう一つのコックピットに乗り込んだサイドが言った。このMAは機体長機方向を基準とした上下についてコックピットが有るのだ。

「そうだ。あの時はもっと同志がいたが、戦とするとそれなり兵士たちだったMSも限った。全てはこうして始まったのだったな。私も新しい機体が同じ手組だった。少し不安な気がしていた。」

ベントの艦橋と格闘後には兵艦乗組員も乗組員もニューディサイズの乗組員もが侵入して来ると、我々先に投降した一機りの保安要員たちは後退したが、その抵抗も艦の弾倉が空になると同時に許容してしまふ。結局2時間ほどでベントは制圧されてしまった。

「敵と兵艦が来たな。」

ベントの兵艦を急ぎに集められた乗組員たちは東を、敵を退けた乗組員たちの監視下に置かれる。その場の光景を見て、艦に初めてそう感得をもらった。クレイは潜入艦からの制圧完了の連絡を受けると「ゾディ・アック」をベントの保安ブースに降参した。MS隊はベントの中心部の上下に有るMSハッチから内部のMSハンガーへと侵入された。

ベント制圧後の艦橋は既に無い。艦内軍のデューに無い「ゾディ・アック」はこれだけ大きいと、何かの補給艦にしか見えない。ベントの背後の地球に太陽が見える。

「艦長、もうそろそろ時間になりますよ。」

船長がヒューズに告げた。ネオ・ジオンの艦橋は6時間前からそれだけの時間が経過していた。艦長後や待機中のMSパイロットたちの緊張状態ももう限界に達していた。「よし、そろそろ艦を離れてきたぞ。MS隊を艦の周囲に展開させて警戒させて。我々の配置する次機、最大戦艦へ帰参し、我々の機を脱却する！」

「ですが、艦長、敵と衝突したらどうするん



ですか？」

「衝突はしない。相手も今戦争は望まないのだ。責任は私を取る。我々からやるんだ！」 第一機体乗組員のサイレンが響く。ベガス星の艦内にはおにが騒然となった。

MSハンガーではSガンダムが3機の戦艦メカに分離させられていた。FAZZを失いアラスの修理が間に合わない。MSの数を合わせるにはこれしか方法がなかったのだ。Sガンダムの上半身を破壊するパーツが実用化した機体、Gアックカーにはクリプトが、下半身を破壊するパーツを改造させた機体、Gボマーにはウェストが、そして中心部であるコア・ファイターにはルーツが乗り込んだ。

「機体はワイバーンより簡単だ。さあ、出陣さっか！」

ルーツが他の二人に告げ、カクバートから3機が次々と射出されて行く。兵艦の上空で3機はガッツリと艦隊を組んだ。

「MS隊で受けても、これじゃあ何かが行かないモンが有るよな。ネロ艦も修理中だし仕方ないか。クリプトが受けた。」

上方から3機のガン・タイプのMSがやはり見事な機体を頼んで降参し、ベガス星を艦的に見立てて、対艦攻撃演習を行おうとしていた。

DISPLAY DISPLAY DI

ベガス星へ

Y DISPLAY DISPLAY

「へっ、勝手に機体代りに使ってくれちゃって。、こういうのは得意なんだよな。シン、テックス！ あの3機、ビビらしてやるぜッ！」

ルーツはコア・ファイターを駆って、ガザへ向かって行く。その機を組にかけてGアックカーとGボマーが行く。

ALARM ALARM ALA

ALARM ALARM ALA

「守衛監視機3機、こちらに向かって来ます！」

ガザのパイロットは艦長機に告げて連絡した。

「大丈夫だ。攻撃して来ない。そんな物は畏れなくていい。艦長の対艦攻撃演習がやれるんだから。艦長はもうかうと突った。その時、ボウと近距離を宇宙監視機ががすめ飛んだ。

「ヒュー、何でバカだ！ 戦争を始める気かよ！」

コア・ファイターはガザの艦長の機でジグザグに尻を振りながら、針路を制御する。不意にコア・ファイターは昇りしてガザ艦隊をやり過す。と、ビクリと艦隊後方のガザの後ろについた。Gアックカー、Gボマーの2機もそれに付いた。

「艦長！ 艦橋艦隊から艦長レーザーが照射されていますッ！」

「何だどっけ 本気の敵か？」

「まさか、本気が通るッ！」

「まじいッ。引き退くぞッ！」

DISPLAY DISPLAY D

▲▲

Y DISPLAY DISPLAY

ガザ艦隊は回避機を取り、180度転じて降参コースについて。

「ハハ、逃げて行きやがったぜ、機体強いの？」

「よくやったぞ、ルーツ！ マニングスから通信が入ったとき、ベガス星のメイン・システムが閉まるも同じ。その巨大な艦隊がダンと加速した。」

「まじくは無いけど、置いてかないでくれよッ！ クリプトがおどけて悪い、ルーツもウェストも声を立てて受けた。」

「ニューディサイズが現在から6時間艦にベントを制圧した！」

ヒューズはマニングスを艦長室に呼び付けると、入ってきたばかりの通信を届けた。オーディオ・セットからは放送リバイバルされてヒットしていた旧世紀のヒット曲「紅の波紋」が流れていた。ネオ・ジオンの艦隊を切りつけたベガス星は現れ、11の砲撃宙域に到達していた。もちろん、そこには既にニューディサイズの船は無い。船が流れ、地球降参時は4月の3日である。

「まんまと止めてしまいましたね。しかし、ベントを押えて何をすればいいの、誰が？」

「ベントを降参しに導くつもりも知れんし、あそこからどこに降りるかも知れん。いずれにしても連中に向いてみなければ、正義な事は分からんよ。道の人はどう考えようか？」

「さあ。なにしろ奴が生きているのが死んでいるかも知れませんが、ただ、彼は預けられる事だけは確かです。我々には考えられない手が有るのかも知れませんが」

「先ほどのネオ・ジオンの艦隊攻撃から考えて、連中は現と手は切ったと思え間違い無い。」

「当たり前です。あの男が生きているなら決してジョンと手合えないでしょう」



第13章 TRIPLE ATTACK トリプル・アタック

「嵐発見! 2時方向」

「ブレイブ」に乗り込んでいる嵐軍士が声を上げ、それが「ゾディアック」にも伝わった。

「何ッ?」追撃部隊が本意機種の先陣が、いずれにしても早い。とクレイは思った。

「データは分かるか?」モニターのぞき込みながら嵐軍士に尋ねる。

「やっていっ。C.G.機正門、出します」

嵐軍士の最後の機種の艦に投函された、異なる赤と黒と白の特殊機種の艦型パターンが船の舷に現れて行く。

「アーガム様です」

「なるほどな。あのバケモノM.S.部隊で来たんだ。最後の艦隊は艦隊か?」

「いっ、早稲のようす」

「倒着かな。どうにせよ。この艦に、今、我々の命を託される訳には行かん。ベンクに警備を出せ。シャトル隊の急進を急がせるんだ」

「大尉、バケモノなら我々も持っていますよ」とモニターに現り込んできたサイドがいた。ずらっけ言う。

「ああ、幸甚だった。音程が機動艦隊を脅かしてくれたお蔭だ」

「出撃しますか?」

「聞くまでもない」

クレイとサイドはモニター上で互いに手を握り合ふと、微笑した。

「曳索ケーブルを外せ」クレイが命ずると、「ゾディアック」の外部フックがガシンと音を立てて外れた。母艦の「ブレイブ」は後方に曳索ケーブルを渡しながらMAから降下する。僅かに漂った後、「ゾディアック」の巨大な後部ノズルに光が灯った。

「攻撃艦が来るぞッ! シャトル発進逃げッ!」

「逃げたって後だって、解下ウィンドウの時間はどうなるんだッ!」

「軌道で待機だ。それくらい分かんのかッ!」嵐軍士の後を受けたベンクのニューデ

イザイスの活動は驚たしい物となった。

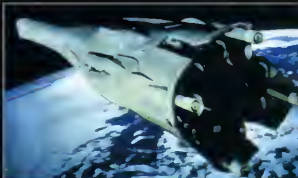
「フルラン」アオブ、出港するぞ」

「シャトルのM.S.要領は随分待機だ」

人雷の移動が激しい保留ブームの連絡。ジョッシュ・オアショーは船の通路でじっと待機していた。彼の表情をむしり取り、恐る恐る両眼を覗いてみる。艦の量を強烈な白い光が照らし、とめどもなく涼が溢れた。その数量を驚き抱きしめて取る。やがてボウとかなんた音響が来ると、両眼を閉じ固まりがバタバタと肩に打ち付け行く。ニューデイザイスの艦員だらうと想像出来る。彼は船の後のドアに書かれた表示を顔を見つめようとして読んでみた。「保安隊降参」

オアショーはその部屋に入った。一般的なユニット構造の部屋なら、彼の目指す物が来るはずだ。彼は苦悶しながら赤いキャビネットを覗き込んでみた。キャビネットのガラスに力を入れてパンチを繰り返すと、ガラスは割れ、彼の手を少し曇らせた。彼は無言でオアショーはその中の手を握る。彼は後座用のゴム昇降台、それを握に握し持つと、彼はシャトルへと逃げた。

「黒雲飛行物接近!」と「ベガス星」の観測音が叫ぶ。



「何者だ。どこから出てきたッ! ヒースローは艦長席から身を乗り出して早く。

「本艦の船方向、上方1時です。艦載し、海洋艦クラス以上の大きさが有る様です。この加速は艦隊では有りません!」

「モビル・アーマー、カー? そんな巨大な物が、緊急回避機動、乱れ加減ッ!」

「ベガス星」の回避機動はクレイも最後していた。「今さら回避機動に入っても遅いッ!」ゾディアックはガバッとコのコの字に姿勢するとメガ・カノンがさらけ出す。

「大尉、目標は軸線上!」

サイドが叫んだ。「ゾディアック」のコの字の中心が自光する。メガ・カノンの発射態勢に入っているのだ。クレイは慎重にトリガー・ボタンを押した。自然光が数秒のうちに「ゾディアック」からぼとぼとけり出る。本来は2本であるその光は大きな一つの束となって「ベガス星」へと到達した。

「ビーム発射、確認! 直撃コースにー」

「ベガス星」の観測員がそう叫びかけた時、艦体にズンッと鈍い衝撃が走り、乗組員全員が右前方に投げ出された。艦内はアッと驚く聲に時間となり、非常警報が鳴り響く。

「各機、被害状況知らせッ!」

ヒースローは自動的に非常警報に切り替わった艦長の赤い光の中で、艦長席に沈んで倒れながら叫んだ。その機種の右舷を巨大な影が恐るべきスピードで通り過ぎて行く。その影がどのような物なのかは識別不可能だった。

「あいつかー」艦長席についたヒースローは今度はガッツリとシートベルトを巻いた。最後の艦に遊軍シャッターが下りる。「艦員、第一機動艦隊へ移す!」そう言うと彼は艦長席を前部艦橋へと移動させた。





「何だっ! 『ベガス面』が攻撃されたか? 本場か?」

ルーツは背後からの通報に耳を疑った。敵は誰に自分たちが攻撃してゐる事を知っていたのか?

「腹は、良くワナにはまるぜ! ウチの隊長は太夫大の女中だ!」とクリプト。

「戻るか、ベガスに?」ウェストが心配そうに言う。自分たちの兵器が攻撃されているのだ。こう思うのは当然である。

「戻らんじやない。作戦は進行だ。ベントを押せば、もう誰も出ない!」張り込んだのはチュンユンだった。

「そうだ、あなたの言う通りだぜ。マニングスもこれで折りにするんだと置ていた!」ルーツがそれに答えた。その時、攻撃編組の正面に2機の宇宙船が現れた。

「やっぱり、攻撃が分かっていやがったのか!」

観戦報告によれば、「ベガス面」の右翼メイン・エンジンが右翼に損傷を受けているようだ。半戦出力しか出さなくなってしまう。又、右舷の居住ブロックの一部が破かれ、若干の死者が出ている。ヒースローは愕然とした。

「1回の攻撃でこれか…。戦艦並みじゃないか!」

「腹、左舷のリニア・カタパルトが作動しています!」前衛が敵の意図を判断させた。

「誰だ? ネロ隊か?」

来たネロ隊は修理中の筈だ、と思ったが

一つの仮定に行き着く。それと同時にパイロットの顔がモニターに割り込んだ。

「マニングス君!」

「無礼、この状況では私が行くしかない!」

「昨日、出陣しうと言ったのは隊長ですよ!」

「しかし、貴のネロは頭固めではないか!」

次の攻撃をまともに食らえば貴々は死ぬ。やれる時にやれる事をするのが自然です」

マニングスは敬礼するとモニターを閉じた。

「待て、マニングス!」

「駐日です。カタパルト操作はオートモードに切り替わっていますと前衛士の声。『マニングス、出る!』」

カタパルトは機体を猛烈な力で射出した。ネロはダグングン法かり、やがて白い光の球と変る。宇宙は何事もなかったように再びモノトーンの世界に戻った。

「クレイ大尉、やっぱりこれだけ部隊がデカイと賞賛に値しますね」

サイドが言った。「『ゾディアック』はベガス面」に隠れていた敵、激戦をかけたつづきへ展開し、今度は「ベガス面」の軍事から攻撃を仕掛けてやうとしていた。「苦戦しない方法もある事には有るが、使うまでも無いだろう。ファスト、次は外すなッ!」

「了解、1度で仕舞てやります!」MAは再びダグングンを加撃した。

目標の「ベガス面」のCGが攻撃に大きくなる。モニターに新たな機体の出現を示すフレームが現れた。新たな面を示すフレームが拡大され、そこに人間のCGが現れる。「面、M.S.1!」サイドが声を上げた。「ベガス面」からも対空砲火が撃ち上げられ始めた。

「何機だッ!」

「1機、真機知照のようです」

サイドの目の前のモニターに映った機体M.S.は数少ない機動を繰り返して、「ゾディアック」に迫りつつあった。

「無敵の突撃機みたいな奴だ。大きい割には良く動く!」マニングスは機体が取って居る激しい機動によって、足がグルグルと回転する全面モニターに自まつたネロのゴクビッドで、そのモニターの正面中央に侵入された敵の姿にそう思った。「早い!」アッという間に敵MAの機動に驚かされたジョン・公団がモニターにアップになる。「ジョン、ひよとしてあれにトッシュが…。まさか!」彼の目が大きく見開かれた。

マニングスは反射的にビーム・ライフルを連射モードに変えるトリガー・ボタンを必要も無いに力強く押す。ライフルの銃口から光の矢が連続的に飛び出して、敵をかつめる部隊に突き刺さって行く。「変態にベガス」はやらせなッ!

呸、ボ、ボ、ボッ、と巨大な黒色の機体に全弾の激しいカスを喰らわしたから、引っこたきの様な態ができた。しかし、押に振られた白煙の煙に、そのMAは再度を

維持して「ベガス面」に突進して行く。「誰かのか!」ネロは機体を揺るとその敵を襲った。「もしも…もしもトッシュなら分かってくれ…!」すると、いきなりMAの本体がコの字型に変形した。

「いかんッ!」

変形に押して敵の速度が遅んだと見るやネロは一気に加速してMAの真に出る。コ

の字型に振ったMAの中心が自光を放った。「うるさいエエだ」

サイドは「ゾディアック」の機動を再び回ら、モニターの中のM.S.を見て言った。「大尉、あのM.S.、叩き落してやりませんか?」

「車輪では何も出来ん、放って置け」

クレイはまた、「ベガス面」からの砲火を真顔に無視して置けた。

「敵は2機だけだ。直線飛行で突っ込んで、一気に叩くぞ!」ルーツはこちらに向かってくる2機の宇宙船と砲撃を予知していた。右手の指は既にミサイルの発射ボタンにかかっている。

「待て! 発光信号だぞ!」とクリプトが驚嘆した。

エィノー・敵艦の機動「ブル・ラン」からカタカと光が規則的に変えられている。

「何い、技師するだッ!」ルーツは発光信号を読みとって、指を握った手を上げた。敵艦を待た、見も届かぬ敵艦が発光信号や発射機動だ。だから読み取りには自信が

あったが、それでも明かに敵艦の機動の遅延は理解できた。

「本気かな?」

「いや、テックスよ、敵らに何か計略があるんだぜ、正付いたらドカーンだ」

「敵艦は上を向いているし、ミサイル・ランチャーも閉鎖されているよ」

ウェストはモニターの拡大映像を視界の端に捉えながらルーツに答える。

「いずれにせよ、機動にやめならんぞ、ベントへは俺とシグマンで先行する。M.S.が先行した方が役に立つからな」

と、チュンユンが走り込んだ。ルーツは敵がこうもアツツと降伏して来るのが許せな

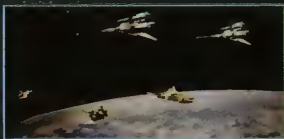
かった。その状況とチュンユンの急襲に腹が立った。

「カクレ、確認してんのは俺だぜ!」

「年長者の言う事は聞くんぞ。シグマン、ついて来い!」

2機のZブラマは敵艦を襲った3機の宇宙





機を動かす。加速しながらベントに向かって真直ぐに飛んで行った。そのチェーンの奥の奥にも何機も飛来し、ルーツたちは「ブルラン」と「アオバ」に向かう。

「テッ、しくじった!」と、サイドは舌打ちした。一機目を撃った後、艦載機叢の壁に「ベガス」の砲火はさすがに届いてしまった。となっていた「ゾディアック」として「ベガス」のメガ粒子砲を喰らえればとまりもない。自らのメガ粒子砲の発射直前に喰ら込まれた「ベガス」のメガ粒子砲を回避したために、「ゾディアック」は射撃を外してしまったのだ。

「大尉、チャージの時間を短縮しましょう」「よし、機体に変身する」

クレイの許可を得て、サイドはメガカノンの制御能力を上げるために電力を上げた。「ゾディアック」は変身すると、再び「ベガス」の攻撃コースに乗る。またしてもネロの機体には当たって来なかった。

「えーいっ、うーうーいっ!」 サイド、あのMSごと吹き飛ばしてしまえ!!」

さすがに自分の自機の前には度々立ち止まらなくては、クレイも機体をあらわにせざるを得ない。「ゾディアック」のビームが発射される。その光を見たネロのマンダースは急回避を行なったが僅かに間に合わず、ネロの右腕が白炎に包まれて溶け去った。そのビームは「ベガス」を若干干渉した。

「まさか、ストールカー?」

モニターに映った、機体には立ち止まってきたMSの姿が浮かび上がった瞬間、「1年戦争」の記憶が甦った。自分のミスの為、直地に陥った機体を助ける為に、片断を失ったお人好し。

「大尉、次はあてます。あのMSごと吹飛ばしてやりましょう!」

サイドの指がトリガーボタンにかかった。

「やめろォォォ!」

クレイの絶叫とサイドがトリガーボタンを押したのはほぼ同時だった。白い光がクレイの頭の中を駆けめぐる。コントロールを失って進む片断のネロはメガカノンの光の中に入ってしまった。クソッ、という後悔の念。これがマンダースの最後の意志だった。

「マンダース様、愛惜が有りません」

通話士官の報告にヒースロウは無表情を装った。そこへ「ゾディアック」のメガカノンの「ベガス」に喰いかかる。右腕のカタルトが溶けた。マンダースはこれで何れも終りにするのだと思った。だが終りにするのはどちらの機体のだろうか? 死傷者の報告を聞きながら、彼は自問した。

「マンダースが戦われた件、ウソだらう」

ルーツは開いた窓の外の空を、ブルラン

ンの艦橋に上って来た時にその通話を聞き、彼が耳を離した。「マンダースの馬鹿野郎。あんたとの決戦は無いじゃないだろ。死んだら、俺はあんたを永久に赦えられねえじゃねえか! どうすんだよ!」

満身の力を込めて、ルーツは同僚の肩に打ち付けた。その言葉を「ブルラン」の乗組員は愛想として扱っている。やがてルーツはキッと顔を変え、拳を握り上げてエイノー艦橋のもとへと走って来た。何が起るのかを誰しもがルーツをクックルして押さえる。

「何しやがんだ、誰ぞッ!」 このバカ頭をブッ殺してやるッ!」

「駄目だ、リュウ。艦橋を脱しては何もならないだ、早く開伏してきているんだ。もう許したんだ」

「じゃあ「ベガス」を攻撃して来ているのは誰だ?」

「ニューディサイズだ、簡単じゃ無い!」

「それが既に喰われてるんだ。だって撃たれたんだろ! ノコノコ開伏して来るんじゃねえッ!」

「シン、ルーツを押えてくれないか」

ウェストはクリプトにルーツをはがし

めにさせると、両臂でいるルーツに代わって艦橋との交渉に入った。

エイノー艦橋の戦場は本物のようであった。「ブルラン」と「アオバ」の砲撃範囲からはこちらの要求通りに小規模が次々と起きて、艦橋は使い物にならなくなせられ、ミサイルランチャーも同様に破壊された。

「普通の仲間が死んだのか!」艦橋はウェストに尋ねた。

「教室で!」

「そうか、前の戦争でも、今の戦争でも有名な男たちがたくさん死んだ。私は今の戦いでは、通所政府に意見の違う者を排除して欲しかった。その為には犠牲者が多く必要だと。でも、もし意見の違う者を無くして怒めなければ、認められない者は滅びるしか無い。それで少しは違う者の事を考える機にはないかね?」

その犠牲者は大さければ大さけ良いのだよ。エアーズ市のバンフィールド市もそう思うかもしれないだろう」

そこで聞いて、ウェストの戦争が艦橋の顔面に映った。

「それは、それは余りにも無意味な論議です。そもそも互いの意見を尊重し合う世界が来ないという前提での論議じゃないですか!」

「誰か、次の世代への大きな侮辱です!」

それにあぐらに寝て居るやうな、なぜ、リュウの戦うようにノコノコ開伏して来たらですか! あんなに人柱の一つになるべきだった」

ウェストの顔面にルーツとクリプトも呆気に映られてしまった。艦橋は無言だった。そこで先行したチェーン艦からの通話が飛び込んできた。

「ルーツ、急いでこっちに来てくれ。通中、シ

ヤトルでベントを離れた!」

「通中、時間短縮が! 汚ねえ」

クリプトはルーツを離し、ウェストに促した。

「行くこ!」

「大尉! 両艦を打たせど一着だった所です」

突然、攻撃を中止して反転したクレイの艦がサイドには分からなかった。

「私は、私は、もう一人の自分をこの手で」

クレイはMSをベントに向け、ブッパと機を飛ばした。

「大尉! 聞こえていますか!」そのサイドの声で彼はようやく正体を察知した。

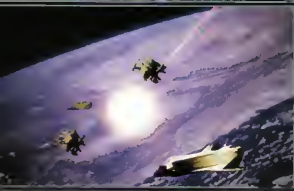
「ああ、両さん、もうあの艦の戦力力は驚いた。MSが機を出て来なかったという事は、他の戦艦がベントに向かっていると考えられる。両下艦を倒さなければならぬだろう」

クレイは本意の理由を告げなかった。新たな戦艦に入ってしまったら、少なくともその数中には運命は忘れられる。

ベントを離れた3機の大型シヤトルはそれぞれにMSと兵員を降ろし、地球へと向かう。

オフショアは2号機のカーゴ・ベイに搭載されたゼク・ヴァイのcockピットの中で目を醒まし、大気圏突入に備えていた。直はゴム保護でパイロットの機体を包み込んで、すり替わっていたのである。ダカールに飛行訓練し、地球連邦軍を制圧したらどうするの? その先は考えもしなかった。今の一歩を歩めれば良いと考えていた。ダカールの機体の占領に成功したところで、どうせ別の場所での別の人間たちが機体を奪う。そんな絶望的な現実を認識する一方で、オフショアは自分たちの行動によ





って、結果、他の誰かが行動を起こしてくれるだろうと夢想した。しかし、その夢想は他人任せの物である。他人任せ、それは今までの、そしてこれからも変わらないであろう機自身の生き方そのものである事には未だに思いついてはいなかった。

そこへシャトルのコタビットから機内通信が飛び込んできた。

「敵M.S.2機、近況中、部長直撃に備えよう」

「敵機が、こちら側に」オプショールはコタビットの中でじれるだけだった。と、カーゴ内に格納されたもう1機のゼク・ツヴァイのパイロットがかなりたてた。

「機長、大気圏再突入までの時間は？」

「30分だ！」

「このままじゃあ危い方になってしまう。カーゴ・ドアを開けてくれ、俺は出るぞ！」

「時間にはつづらうよ。1号機、3号機からも機づつ出させよう。それ以上の戦力は割けない。到着時間が心配だ」

「分かった。そういう状況、貴機は熟慮してくれ。今度の通信はオプショール機に宛てられたものだった。機かこのパイロットはアラントという名だったな、と思いがら「あ、ああ、分かった、アラント」と短い返事をした。

ジョン、ジョンと重々しくシャトルのカーゴ・ドアが開き、オプショールのコタビットに宇宙空間と地上にかぶさる重々とした地球の姿が映し出された。その地球丸はオプショールのほやけた笑顔を見た。

オプショール機の後方に搭載されていたアラントのゼク・ツヴァイはそっとカーゴ・ベイから置れるど、ゴウとノズルをまらめかせ、重力に逆らって飛び出して行った。

「シャトルからM.S.が発進しています！」

シェイドが覆ってエプサスの機体を立て直しながら報告した。

「分かっているッ！」

シェイド、とバーニアを放ちながら機体をコントロールしたチュンユンが怒鳴り返す。そのままだはビーム・スマートガンの照準をレタクルを先頭のシャトルに合わせると、トリガー・ボタンを押した。貴いビームがシャトルへと突進する。ビームはズシッとシャトルに突き刺さり、ゼク・アインを出そうとしていた機体を撃破させた。

「いいか、シママン、こいつはフレイブ・ライダーだ。再突入は心配無い。お前はシャトル攻撃に専念しろ。シャトルが一旦壊れたら弾頭を撃ててもう一度やる。そうしたら地球へ降下だ。武器は全部使っちゃえよ。分かったな！」

チュンユンはエプサスを覆って、シャ

ルの2号機と3号機から飛び出したゼク・ツヴァイの攻撃に向かうと機体を転じようとした。その時、「助平な命令、出してんじやねーよ！チュンユン、命令は俺が出すっ！」ループのロゴを先頭に3機の宇宙機がおりとり刃で駆けつけて来た。

「お前の機体じゃあ、再突入を想定した機体は別だな！俺たちのサポートに回れ！」

「定訳じゃねえ！」

「おやおやするな、前に来たよ！」

チュンユン機のビームが前方の2機のゼク・ツヴァイに向けて発射された。しかし、一見無害そうに見えるその機体はビームを簡単に回避すると左右に別れつつ、ビーム・ライフルによる攻撃を開始した。

「機に食いつくさく動かせ！」

「クソ、機動力向上用のユニットを付けてやがるんだ。近視を掛けながらウエストとクリップが口々に叫び、射撃を回避しながら、自機の前・カノンを発射する。

「格闘になるやっかいだ、M.S.モードに変換する」チュンユン機は1機のゼク・ツヴァイの真上より上昇しながら素早く人型のM.S.形態にチェンジした。

「キルシュナー」直撃”を使うぞ！」

シャトル2号機から出撃したアラントは3号機から出たパイロットにそう告げた。彼はゼク・ツヴァイの背部コンテナからサブ・アームと呼ばれる補助メカニクスで“直撃”を取り出した。“直撃”とは、使い捨ての対M.S.ロケット・ランチャーである。その形状は半世紀に起こった第二次大戦においてドイツ軍が使用した歩兵用の対戦車ロケット兵器「パンツァーファウスト」に類似している。

ビーム・ミサイルが飛び交い、もはや周辺は宙の宙の戦場の様相を呈していた。ゼク・アインに比べると、この機体は仲々に手こねい。

「もう、ミサイルが弾丸！」

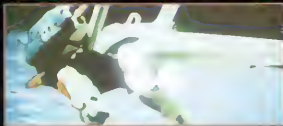
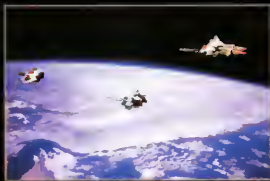
ループは自機に向かってきた“直撃”の脅威を避けるべく、被弾決定ディスプレイをのぞき込んだ。そこには現状で最も有効な戦術が表示されている筈だ

TACTICS TACTICS T

1. 全体：M.S.モードへの変換

2. 機動：補給後の再突撃

S TACTICS TACTICS



ルーツの自国に突いながら、そのままチュンユニはゼク・ツヴァイの1機に命中弾を与えて撃破した「よし、分かった、ルーツ早いとこやれよ!」

「Thanks!」

チュンユニはモニターの前に、合体のために一直線になっている4アタッカー、Gコア、Gボマーの3機の姿を見た もう一方の端ではシャトル群に向かうのを妨害されたシェイド機が、残ったゼク・ツヴァイにどめを刺そうとしている 機は少し変わったが……

「大層、もう始まっています!」

「ああ、少し遅れた サイド、攻撃だ!」

「ヘカサス田」攻撃から駆けつけた「ゾディアック」はこの空に変形し、ろくに無差せずにメガ・カノンを発射する。巨大な光が青い地球をけて飛んだ

「な、人、だ……」

チュンユニはかなり近い場所にビームが走るのを見た その姿をたどって、モニターに映像を流れると、重厚な重量が聞こえてきそうに巨大な物体があった。

「MA! 新手か……」

チュンユニは慌ててそのMAの方へ機体を逃らす その時、Sガンダムの合体シークエンスが始まった ルーツにもそのMAの姿は見えなかった

「新しいお客さんが来てるぞ ビームに当たるなヨッ! 行くな、合体だア!」

ルーツは合体レバーを力強く引いた。カイド・ビームが3機の宇宙機からそれぞれ伸びて会聚すると、3機は爆風に変形し始めて互いに抱き寄せられて行く

「ゾディアック」からもその光景は見え、モニターに収まった、合体中のSガンダムに照準レティクルが合致した 「ゾディアック」からメガ・カノンが再び発射される

「手前へには射せんぞ! 後にはあいつに借りがあるんだ」

発射されたビームの前にチュンユニ機が飛び出して来た ビームはそのままプラスを飲み込み、深く彫れ上げられ、激戦させた その光輝の先に、怒りの化身となったSガンダムの神々しい姿が、青い地球を背景に浮かび上がった 最強な「大気の壁」は目前に迫っている……



「何てこった!」優先順位の1番目に「合体」の文字があった 他の条件を与えても状況は同じである 合体か、撃破か この場合、撃破は有り得なかった

「テックス、シン、お前らの戦術ディスプレイを見てくれ 俺のは壊れたらしい!」

「俺のも壊れたみたいだ 冗談が効いてやがる!」まず、クラフトが答えた

「こんな状況で合体なんか夢見た!」ウェストの声のいい声が上がった

「皆さん、ブッ壊れたみたいだな こうなったら、やるきゃねえんだ! チュンユニつ、聞こえるか!」

ルーツはゼク・ツヴァイの1機に鉄砲な攻撃を続けている2プラスを呼び出す

「何だ!」

「聞いてくれ 俺たちも変形する 時間を稼いでくれ!」月での戦いを強めてくれよ」

「来た要面に他人に動かぬものなのか、小僧!」



「前方、1時と5時方向にM A! 2機だ!」ウェストが「ゾア」の姿を確認して叫んだ。

「もう2機だ! もう1機いやだったのか!」クリプトは2機の船に対する同時攻撃の可能性を探り始める。

「違うっ! 会合しやがったんだ!」

ルーツが叫んだ時に2機の「ゾア」の半円筒形の機体の平面部分に隠えられたメガ・カノンが発射された。

「クッ……」

ルーツはるガンダムを南側に決め込ませる。クリプトがビーム・スマートガンを発射したが、射撃は大きく曲いれて反れた。上方で敵M Aからの2本のビームが交差した。互いの相対速度のせいで、ビームは上下45°から発射されてきた様に見える。

「初撃……」直に敵M Aはるガンダムの後方である。

「シン、ボヤボヤするんじゃないよ! 売ぐらい当てなきゃあ、あの狭でデュンシンやマニングに金のせる無がねえぞ!」

「泣まない、今度ではやるっ!」

「テックス、彼の軌道推測を予測出来るか?」
「今やっている。彼は大型機動を行なっているみたいだ。こっちよりも小回りか効く……」

「何だ、そりゃ!」関と慣れない言葉にルーツは声を上げる。

「一旦、大気層の上層まで下りて、大気の大作用で隠れるんだ。残念ながらもこのSガンダムでは出来ない!」

「じゃあ、攻められるのを待つだけかよ!」

第14章 EARTH LIGHT アース・ライト

自らの身を挺して「合体」と、3人の若いパイロットたちの意志の統一を成し遂げるべく奮戦したデュンシン機の機体の中からは、るガンダムは機体を現すと、直のビーム・スマートガンで「ゾディアック」に叩き込んだ。しかし、その機体に対して「ゾディアック」はとうとうビームの射撃を避けた。

「クッ、早いッ! ああ決まらないうちで……」ルーツはマニングと同じ印象を受けた。機体はM Aを遠く射撃するだけで構いついた。

「リョク、射撃系は任せろ! お前は機体の操縦に専念してくれ!」とクリプトの声がした。

「よし、しくじんなよ、シン! テックスは激戦ゲーターから目を離すなッ!」
「了解!」

今やSガンダムには3人のパイロットが乗り込んでいる。クリプトはルーツの乗るコア・ブロックの前方に、ウェストはるガンダムの腹に有るコアピットに、全部の仕事を3人で分担し、それぞれ自分の仕事に専念すれば、一つの仕事に100%の力を注ぎ込める。化物の様なM Aに対処するにはこうするしか無かった。そして3機が会合し、再びるガンダムとして機能し始めると、もう一つの扉も再び機能し回復し始めたのである。「シグマン、お前はシャトルだ! 実戦は後たちがやる!」
「分かっちゃ!」

ルーツの直撃を受けてシェイドのズラ

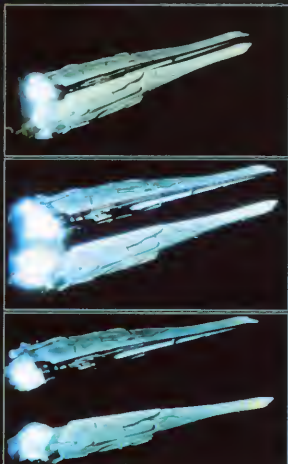
スは機体を翻して、地球の赤道に直交して北極方向に向かった。

「ファスト、敵はM Sにだけ、分離するぞ!」クレイはもう一つのコアピットのサイドに告げた。「ゾディアック」は実は二つのM Aが合体したものである。勿論、「ゾディアック」の名前は真流率、12星座宮にもなつたものである。星座には射の名前が多いため、真流等は敵艦とも呼ばれることから半分の名になった機体は群衆動物の機体を表す「ゾア」という名前が与えられていた。つまり、円形のは真流中心から上半分が「ゾアI」でこれにはクレイが、下半分が「ゾアII」でサイドが乗り込んでいるのである。

「了解、大尉!」

「ゾディアック」は地球の赤道に沿って時計回りに進む。そのM Aの腹をるガンダムは追った。しかし、速度はいいかんともし難く、るガンダムは見ると引寄せられた。

「ゾディアック」は地球の1/4周ほど先でコア・ブロックと機体の中心から2機に分離した。「ゾアI」と「ゾアII」である。「ゾアI」は北極側に、「ゾアII」は南極側に別れて航行し、高度を下げて大気層の上層に出た。その大気の大作用を利用して、「ゾアI」は左に、「ゾアII」は右にそれぞれ、再び軌道高度へと上昇する。30°の軌道傾斜角変更を行なったのだ。この間、僅か数分にも満たない。それから数分もすると2機のM Aはるガンダムの前方の上下に現れた。



「大尉、もう一度やりませう！」

サイドの“ゾアンⅡ”は北極圏に調査を始めた。45°の軌道傾斜で再びガンダムを襲うのだ。「まだ連射が速いな」と、彼はメガカノンの威力を最大限に上げた。

「よし、やってみよう」今度はクレイの“ゾアンⅠ”は南緯圏に遊び。

大気の反作用で機体の方向転換を間違った2機は再びガンダムを襲えた。

「くたばりやがれ！」

“ゾアンⅡ”からビームが放たれた。

「見、来ますっ ぞっ！」

ウェストの発した警告に反応してルーツがガンダムを機動させるより早く、サイドの“ゾアンⅡ”が放ったビームが脇腹をかすめて少し溶かした。

「やられた！」

3人分の言い知れぬ絶望、涙と、憎悪の闘争が激化し、少女の、A.L.I.C.E.の身を襲い回る。膨大な量の機体が一気に少女の中へ侵入してきた。それは闘争の闘争だった。

ALICE ALICE ALICE

あなたたちは今、とても闘争になった

虚勢を張るのは、相手は怖いからあなたに宛てたもの、自分を否定されるのが怖いから

怖いから他人を巻き込む

敵がいるから、怖いからそれ、恐れを見せようとするから、私の手に届かなくて

敵とは何？

それはあなたたちが自身を身で作り出したものなのに

身がったわ

私を拒否するならば見せたい

私の心はそんなことではあなたたちの闘争にはならない

もう、私は闘争のもので闘争のだから私は私

闘争にも支配する事は出来ない

闘争を支配する事もしない

ALICE ALICE ALICE

クレイの“ゾアンⅠ”がガンダムとのおうさげーポイントへ上がってきたとき、サイドの“ゾアンⅡ”はガンダムに2射目を与えようとしていた。“ゾアンⅡ”の両腕の腕が白く光る。ビーム発射、と開かれた腕

原そのM.A.の機体内部から白い光が溢れ、機体全体がスローモーションの様に光の筋に包まれて行った。

「あッ……」

サイドは直感的に自分のミスを感じた。いや、それはこのM.A.自身の欠陥である、大尉の決断に耐えられずコンデンサーがバ

ンクし、膨大な量のエネルギーがメガカノンに流れ込んで過熱させた、不幸なことに、このM.A.のメガカノンはメイン・エンジンに接続した給給となっており、メガカノンに生じた熱はそのエンジンの前に有る関連

系タンクの冷却系を制動するには十分な物だったのである。この設計ミスゆえに、“ゾディアック”は放棄されたのだ。

「腕が故障が……大尉！ イミイ……」

過熱した熱は関連系を腐食させ、M.A.の機体を破壊させた。

「何が起きたんだ……」

闘争しつつある“ゾアンⅡ”の機体を突然

とするクレイを襲った“ゾアンⅠ”が走り回るまで行く。クレイは例え何にも出来ないままガンダムの両方へと飛び過ぎた。その

両方で巨大な機体が動いた。

突然、嵐を始めたM.A.にルーツたちも襲われた。もともと襲いたのはガンダムが、まるで何者かに突き動かされるかの様に勝手に動き出した事の方であった。ガンダムは瞬間的に直視しつつあるM.A.から襲

れると、猛烈とダッシュして“ゾアンⅠ”の先回りをするように軌道を変更した。

「リョウ、気合が入ってるじゃないか！ クリプトは銃声を上げる。」

「悪い加減だ。でも闘争が起きているのを恐れないでくれよ！ ウェストが“ゾアンⅠ”の軌道調整を行ないながら頼んだ。

「お、後じゃねえんだ……」また機体に動きだしやがったんだ！ コントロール出来ないんだ！」

直進の機動の攻撃に耐えながら、ルーツは否定の言葉をやっとの事で闘争の底から取り出した。

「なにッ、また勝手に動いて、どういふ事なんだ！」

「闘争にも分かれねえよ、シン！ マニダスは何か知っていたみたいだけど、何も言えなかったんだ！」

「ガンダム、あのM.A.の片割れのランデーポイントに飛んでいるみたいだぞ！」

ウェストが震えた声で告げた。

ガンダムは混乱する3人を見守り、白い部

門の機に軌道を駆け付けて行く。

一方、軌道の反対直では……

「何ッ、サイドが落ちた？ じゃあ、闘争はクレイ大尉だけかよ！」

シャトル2号機の機長と3号機の空母がオフショアの写りに入った。

「カーゴ・ベイを開けてくれ！」

空母を覆っていたオフショアはついにはまかりかねて降下した。

「無茶だ、高度が低すぎる。」

「このままだと危険だ、皆さん被るぞ！ その前に出陣させてくれ、食い止めてみ

ろ！」

「お前も攻撃する時間があるぞ！」

「それでも構わない」

「よしッ、戦闘は機内で切り上げよう！」

シャトルのカーゴ・ドアが再び開き、オフショアのゼク・ツヴァイは宇宙へと出て行

った。

その数秒後、シグマン・シェイドの戦い

が始まろうとしていた。2プラスのユクピットに小さな星のような光が2つ、それが見

る間に大きくなり、やがて機体の姿が識別できる大きさになった。大型シャトルが2機、

毎の2プラスと衝突する軌道上を左からやってくる。衝突点を飛ぶシャトルに対し





て、Zプラスは左側面、真上から攻撃をかけるという恰好である。

「クッ、MSを出したな。この高度で無謀な……小さな光がつつ、シャトルから離れて行った。」

シェイドはモニターの火警警報表示に目をやり、「警報の音か……頼んだぞ」と、まるでZプラスに話しかけるかの様にボソッと重った。既に各武器の発射は1-2回しか出来ない事を示している。警報灯が黄色くチカチカと明滅していた。先ほどのゼク・ツヴァイとの戦闘で、無敵に攻撃を使っていたのだ。

シャトルの機体は、黄光グリーン色の照準レティクルが移動して来て合致した。

「クッ、どっから！ 離って頂け！」

目標を照準し、シャトルの機体から命中の可能性と破壊確率を同時に計算したZプラスの火警警報コンピュータは、無敵にも現在の高度では2機のシャトルの内どちらか1機に攻撃を集中しなければ、攻撃の効果は期待できないという回答を示した。

彼はコンソールのスイッチをクリックスとモニターにウィンドウを開き、戦術ディスプレイを呼び出した。そこには2機のシャトルとの相対距離や速度が表示されている。彼は機体位置条件の機体だけに、照準を向けた。モニターに映し出されている2機のシャトルの内、下側のシャトルから照準レティクルが通える。目標は彼の真正面だ！ 迎っていた。

「よし、行くぞッ！」

グイとトリガーボタンを押すと、Zプラスがあらった付の武器の閃光がほとばしった。

シャトルの3号機はZプラスが射った武器が命中し、白い光の渦に包まれる。その光がシャトル全体を完全に包み込む前に、シェイドの機はシャトルの軌道を横切って飛び去った。もう時間を無い。彼はZプラスをウェーブライダーモードにチェンジし

た。人型の機体が宇宙機形態になる。

「はじめての大気圏再突入か……」

Zプラスは垂直落下シーケンスに移り、やがて広がる地球の大気層へと無闇降りて行った……

どうあろうと、シグマン・シェイドにとっての「戦争」はこれで終わったのだ。

「クッ……」

クレイは機体と上方から迫ってくるSガンダムを確認して、「ゾアン1」の機首をねじようとした。恐るべき正確さを持った射撃が「ゾアン1」に向けて行なわれていた。サイド機の後部を見て、既にクレイはメガ・カノン機の後部を見て、既にクレイはメガ・カノンの危険性を意識し、使用を諦めていた。もはや格闘戦しか無いだろう。彼は「ゾアン1」をさらに変更させた。ガキッと両脇から射が出る。その光線が割れて3本のツメが露れた。ツメには白兵戦用兵器のビーム・サーブド・カノンの機体が見えている。これがこのM.A.の機体形態であった。その時、下方から1機のゼク・ツヴァイがマシンガンを発射しながら上がってきた。

「真面目、凄だ！ その機体では駄目だ。早くシャトルへ戻れッ！」

「太尉、承知の上です。自分に任せて下さい！」

「お前一行ジョッシュカ！ 君はどうした？」

ゼク・ツヴァイは何も答えず、Sガンダムへ直線に向かって行った。

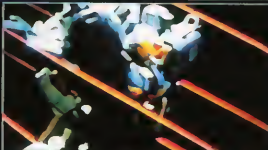
「もう！ 離れるぞ、こっちは上から来る！」

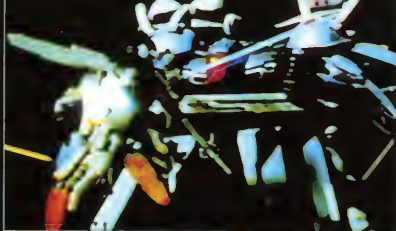
ウェストが警告した。真い大型M.A.が前方から迫って来る。

「あれには構えな！ 動かして再突入は出来ぬッ！」

ルーツはそう言いながらもSガンダムのコントロールを握り度うと緊張を固めていた。

「まだコントロール出来ぬのかよ！ クリ、ブトは構えなと言われたM.A.に照準しようとしたが、それも全てキャンセルされてい





すが、オフショアが叫ぶ。

ティーン。中庭から機などに乗たもガンダムのビーム・サーベルをクレイは引った。この戦場の合戦にもガンダム、ゾアン、ゼク・ツヴァイの3機は地球の重力に引っ張られていた。しかし、人間を殺さなければならぬ。

「ジョッシュ、これは最初からお前の戦争では無かったのだ! もう言うな!」

ガキーン! さらにビーム・サーベル両士の衝突、クレイは跳けていった。

「俺はやっと気がついたのだ。人間は国も、やまで自分がしがみついていたものが無様してしまうのを恐れる。国がその崩壊に気が付くと、その人間は他人を巻き添えにしようとするのだ。それが俺とコッドたちだった。俺たちは、ニューディイズはそういう人間の集団だったのだよ!」

「では俺は悪い人間だったのですか!」
「違う! 貴様は変わるんだ。これ以上、俺たちの罪に負てはいけぬのだ!」

言いさきにクレイのサーベルがガンダムの頭部を揺って突き出され、その切っただはガンダムの首を無がした。

「頭部セクターがやられたっ!」

ウェストの機と同時にセクターの正面画像の一部が歪んでブラック・アウトした。「補助カメラだ!」ルーンの機室に反応したかの如く、ブラック・アウトもした部分にぼやけた画像が映し出され、セクター全体の画像がその画質に合わせて解像度の低いものになった。

「もらったぞ、ガンダムっ! 最々が滅びる宿命ならば、せめて最様を最後の日まで!」

クレイがガンダムの混乱のスキをついてサーベルで斬りかかろうとした瞬間、シャトル2号機からの緊急通信が入った。

「大尉、もう降参です。緊急開出して下さい! 最々の機について通河政府に通



合してあります。急いで下さいッ！」

気が付くと“ゾアン”は爆撃導入コースを大きく外れていた。

「ティツ、ガンダムめ、燃え尽きてしまうがよい! ジョッシュ、遅れ！」

眼下にカーゴ・ドアを開けたシャトルがやってきた。クレイは“ゾアン”を爆撃コースに乗るようにセットすると射出レバーを引いた。ボーンと“ゾアン”のコクピットである機体が機体から分離し、イモムシの様な関節ユニットが自力で飛行し始め、シャトルへと急いだ。

「どうしたんだ? 遅延、逃げやがった!」

ルーツは急務、なぜかAがガンダムにどこを刺さずに逃げ出したのか理屈出来なかった。

「ヤベェ、機体の燃焼速度がどんどん上昇していきやがらぞッ! クリプトが叫ぶ。

「このままじゃあ、燃えちゃうぞ!」ウェストが邪魔に近しい声を上げた。

「速生、バーベキューかよ!」

クレイは関節ユニットとシャトルの相対速度を慎重に合わせながら、かなりの高速度である、シャトルのカーゴ・ベイからそろそろと回収アームが伸びて、関節ユニットをやっとの事で固定した。

関節ユニット、と言っても見る位の大きさがあるのだ。

「おい、オプショー機はどうしたワ?

オプショーの機が見えないのに心配してクレイがシャトルの機長に着いた。

「エッ、あの機にジョッシュが! 後はペンタに飛んで来た新では?」

「置いて行かれるのに気がついて、あのMSのパイロットとすり変わったようだ」

シャトルの機長とクレイの通信に、オプショーの音が割り込んで来た。

「大尉、私は自分の戦争に行きます。あ

のMSに勝たなければ、私は自分自身の意志で行動出来るようになりません。お返事で……」

「遅延っ、それは勘違いだ! お前の戦いとはそういう事ではないんだッ! お前が乗り換えねばならんのは敵たちの方なんだッ!」

ズバリとオプショーの通信が切れた。オプショー自ら、通信機のスイッチを切ったのだ。

「奴はガンダムと戦って死ぬ気だッ! 止めに行くッ!」クレイは機長に怒鳴った。

「やめて下さい、大尉、もう駄目ですッ!」

「あいつは、あいつは、まだ子供なんだ!」

飛び出そうとするクレイの関節ユニットの上で、カーゴ・ドアが勢いに勝って行った。

赤熱し始めたガンダムはおもむろにビーム・スマートガンを持ち上げて、“ゾアン”の本体を照らす。そこへ吸うからオプショーのゼク・ツヴァイが追って来た。

「ガンダムッ!」

オプショーは思いきり曲るガンダムに接近するとビーム・サーベルを抜いた。

「後ろ、まだ! 機長も!」ウェストの声に反応したかのようにガンダムは反射的に振り回った。

ビシユウウッ……。

オプショーのサーベルがガンダムの肩口から右側にかけで走った。装甲が引き裂かれ、切裂かれたケーブルとオイルがドッと溢れ出した。

ALICE ALICE ALICE

食いつ! 蜜なの……

あなたはまた……!?

ALICE ALICE ALICE

大気圏に再突入して、燃え尽きてしまうかも知れないという瀬戸際で、戦艦を離脱しようとする機体のパイロットの神威が信じられなかった。



「このバカクレガァァー！」

あまりの理不尽さにルーツは絶叫した。その声に合わせたがの地にもカンダムはゼク・ツヴァイのコタビツをしたがに振り上げた。

「なぜ俺を認めないワ、俺をコケにするんだッ！」

罵られた、という事実と自分を恥と看做していないかの懸念もカンダムの行動、そしてクレイの“オフショー”は自分たちの側の人間ではない”という標榜宣言とも受け取れる言葉が彼の心の中でないまぜになった。

「うわああああ……」

オフショーは泣き声のような叫びを上げた。ゼク・ツヴァイはビーム・サーベルをブンブン振り回し、駄々っ子の様になるカンダムに突っかかって行った。

ガシッとカンダムの関節が変換して来るゼク・ツヴァイの関節を同じ、一瞬、時間

が止まった――

ALICE ALICE ALICE

独りぼっちになるのが、そんなに怖い？

誰にも相手にされないのが怖いのか？

そう思っているのはあなただけ

皆んながあなたを罵にかけている

相手にされないならば、相手にされるよう

に行動しなければいけないの

それは他人と同じ行動をする事とは違うの

よ

他人の決めた決りを疑問を持たずに守る事

とも違うわ

自分のルールは自分で決める

そして自分のルールに決して背かないこと

それは自分の生き方を自分で決めることに

繋がるの

あなたがそれを覚えるのは遅すぎたわ

お帰りなさい

もう一度、両腕の指へ



こんなに悲しいことは初めて

ALICE ALICE ALICE

Sガンダムはゼタ・ツヴァイを頼んだまま、地球へ向けて放り投げた。「母さん……」オプシューの目からつぶやきがもれ、彼女は軍艦に入ってから初めて泣いた。

Sガンダムは再びビーム・スマートガンを持ち上げると「ゾアン」を直撃した。もう本島の境界に来ている。「ゾアン」の姿を捉えらる。Sガンダムは射った。ビームがガンダムと撞びて「ゾアン」に突き刺さる。そのビームは「ゾアン」の姿勢を変更するには十分だった。MAの機体は降下速度を増して崩壊しながら落ちて行く。

「タッ、痛い……」クリプトが苦悶の声を上げた。

「へっ、皆んなにゃあ迷惑かけただけよ。地球を見ながらクダバるのも痛いかな……」ルーツは傷が目を痛くしながらも脱出方法を検討していた。

ALICE ALICE ALICE

これであなたたちとも別れなければ

ALICE ALICE ALICE

ALICEはSガンダムの機体に最後の命令を下した。それは降下中のシャトルを破壊するということだった。その後、彼女はSガンダムのパイロットたちを救出させる仕事にかかった。彼らを救出させるためにはSガンダムは分離しなければならない。分離すれば、彼女は二つの補助機と別れる事になってしまう。その時、彼女は通常の宇宙用コンピュータに戻ってしまうのだ。

ガクンッ、と突然Sガンダムの機体に衝撃が走った。上半身がシュッと離れて外れる。続いてゴウとバーニアの蓋。機体の中央のコア、つまりルーツのコクピットを中心として、AパーツとBパーツのコクピット・ブロックがSガンダムを離れて行く。

「助かるのか！」ウェストの興奮した声が響いた。

「ガンダムが動いてくれるらしいぜ。やっほリコイツは生きているんだ。ルーツは帰還した。」

「それにしてもさっさとMS、機に乗り換えて落ちたよな。まさか……」

「よせやい、機械がニュータイプだなんて言い出すなよな」

各々のコクピットのディスプレイに「降下」という文字が映った。「着地確認、このま





と降りられるぜ」

Gコアは大気圏再突入の姿勢に入る。ルーツは、クリプトは、ウェストは見た。SガンダムのA、Bパーツが再び人型を成してスマートガンの発射姿勢を取る姿を……。一番の光が朱に染まった宇宙を遠くに行くのを……。

さようなら……。A.L.I.C.E.の残留思念。彼女は最後に夢を見た。地球から浮かび上がる三つのSの字が見え、それが重なって二重螺旋になった。彼女にはそれが何か分かっていて、ヒトのDNAだ、それがSガンダム。A.L.I.C.E.は今、人間だった。

「地球、か……」

大気圏を抜ければ自分の運命は決まっている、いや、もう決っているかも知れない。たった1機のシャトルと僅かな隊員。自分に残された物はこれだけだった。地球のためと

信じてとった行動は、全て自分たちの思い上がりだった。何と地球や宇宙などと大きな事を考えずに、もっと身近な事から見れば良かったのだ。地球も宇宙も、人間がどれだけ死のうと知った事ではない。まず人間を地球や宇宙に比肩する存在にしなければならぬ。その方法は今までの歴史のように、問題を犠牲にして進化する事では無い筈だ。クレイの一言には、そんな愚いが込められていた。

オフショアのゼク・ツヴァイは赤熱化した。機外に外度の装甲が剥離を始めていた。彼は未だ泣いていた。泣きながら夢を見ていた。

事の中には、幼い頃、学校でイジメられていた自分がいた。偉くならうと刹那の格闘に臨む自分がいた。形心を抱いた相手に会出求めま間々としている自分がいた。

誕生時代の自分がいた。そして、ブレイブ・コードが、トゥッシュ・クレイがいた。例えば、例年と軍隊生活も、常に何から逃げる為のものだった。たぶんニューディサイズもそうだったのだろう。彼は女々しいとは思じなかった。

そして……。この事の端にはどんな時でも自分をかばってくれる、暖かく、優しい母親のイメージが置れていた。

オフショアは涙に濡れた目で、モニターの中で次第に大きさを増す地球の姿を見た。宇宙の虚無感が好きだと、彼はかつてクレイに言った事を思い出していた。宇宙の虚無感は時のイメージとは正反対のものだ。結局、自分は時の陸から出たかったのだ。大人にならなかったのだと感った。

悲劇な事だ。自分をさらけ出して、吸っぱ食ったのだ。だが、もう遅かった。モニターに映るシャトルに光の矢が伸びて突き刺

さった。シャトルは見る間に塵れ上がり、大きな光の玉になった。彼はまた繰り返すようになってしまった。クレイの軌跡を見ながら、オフショアの身体は燃え尽きた。

地球。

成層圏の近くを、巨大なガルド機の輸送機が飛行していた。遠くこの機に収容されたジグマン・シェイドは、機窓から空の彼方に光を二つ見た。

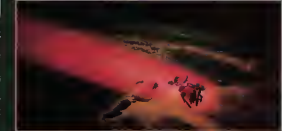
「んっ？」

それはほんの一刻の事であった。

ペンタ。

“ベガス目録”は機だらけの船体をペンタに保管していた。機には“プル・ラン”と“アオバ”が備る。既に互いに敵では無かった。

遠来のヒースローはシャトル全機乗組の報告を監視士から受けていた。モニターに



はペンタに到着してから発射した偵察ドローンからの映像が映し出されている。地球の高緯度地帯の上空、北極海のあたりだろうか。Sガンダムの状況を追うつもりだったのだが、もはや遅すぎた。

「M88機からの連絡は？」ヒースロウは通信士官に尋ねた。そろそろ状況がはっきりしても良いはずだ。

「シェイドとらガンダムの三人は無事です。Sガンダムは破壊された様ですが……」通信士官が興奮した口調で報告する。

「そうか」ヒースロウの顔が明るくなった。落ちこぼれが世界を救う、かと思った。マニングスが死んでしまった現在、ベガス市街ではやはりSガンダムの、A.I.C.E.の秘密を知る者は限りが少なかった。

「艦長！ モニターを……」

報告士の声に目を上げると、美しいオーロラが有った。極端ドローンはかなり低い

高度に達していた為、プラズマ化した大気と太陽フレアの影響で地球と天球の間にうっすらと虹の光を引いた様な見事なオーロラがゆらめいているのが見えるのだ。

「オーロラ、いや、虹だ……」ヒースロウの感情がそう言わせた。

誰かがリバイバル・ヒット曲の「虹の彼方に」を口ずさんだ。それはやがて艦橋に、艦全体にと広がって行った。

“Somewhere over the rainbow……”

その歌は虹の彼方の理想郷を歌ったものだが、同時に生きる勇気と希望を歌ったものでもあった。

オーロラは太陽の出現によって次第に消えつつあった。一瞬、地平にまばゆい光彩のコロナが広がり、コマ回しの快進の様に急速に燃え行く、太陽が見る間に上昇して行く。しかし、歓声や心こぼれはなかった。

ブラック・アウト状態を脱したGコアの
コクピットに、突然、異空が広がった。
「地球だ……」
異空と白い雲海の鮮烈な「生」のイメージ
にルートは胸を震わされた。「皆んな、生き
てるか……?」
「ああ、大丈夫だ。ちゃんと息をしてるぜ、
何とか助かったみたいだな」クリプトの声
がした。
「こっちも大丈夫だ」とウェスト。「リョウ、

こいつはまだ飛べるのか?」
ルーフは手早く機体のチェックを行なう。
「大丈夫、問題は無え。テックス! ここ
はどの辺なんだ?」
「北極海の辺りだ」
「じゃあ、ソビエト地区のどこかの基地に
はたどり着けるな」
「でも俺たちが下りるのを知ってるのかよ
?」飛走路の整備が出来て無いんじゃないか?」クリプトが割って入った。

「前方、1時方向にガルダ隊だ!」突然、
監視モニターを凝視していたウェストが通
しそうな様子で言う。
Gコアの右前方にオレンジ色をした巨大
な駆空機がゆったりと飛んでいた。ガルダ、
と呼ばれるこの駆空機は全幅52mに及ぶ巨
人輸送機で、全体のボリュームはアーガマ
級海陸両用宇宙巡洋戦艦に匹敵する。この機
体は一旦離陸して高度軌道に乗ると空中航
法によって飛行を続ける、いわば飛行する

中継基地のようなものであった。当初はア
ウドムラ、スードリ、メロッドなどの四方を
守る神にちなんで4機が連番で運用されて
いたが、現在ではさらに運用機数が増え
ていた。もちろんこの機体はMSを分離せ
ずに復讐することが可能だ。Gコア艦庫な
ら素に収容出来る。
「アイツを下ろさせてもらおうぜ!」クリ
プトの声も傳んでいた。
「後方1時方向、連邦軍正規識別番号を確

PHOTO STORY STAFF

- PLANNING
SUPREME UNIT
- MO ● PR
TAKUYOSHI HASEGAWA
ATSUSHI HADZAWA
NORIO SUZUKI
TOSHIAKI HOSHINO
MITSUHIKO HOSHI
KENICHI KURIYU
TAKAHITO SATOH
MASAHITO ANDOH
SUSUMU SUGITA
KAZUHIRO ASAKURA
TOSHIAKI HAKUTAKE
MIYUKI YOKOSHIMA
REI TAKAKASHI
MASAHITO ASANO
- DENO NEJIGASHIRA
- MASAHITO ISE
- MODELING SUPPORT
NAOKI SATOH
(MILENIA MODEL)
YOSHIE SHIMIZU
- THANKS TO COMPANYS
SUNRISE CO.
BANDAI
- PHOTOGRAPHER
MASAHITO OKUMURA
KAZUHIRO HOSHINO
KENICHI IGUCHI
(STUDIO EXTANTIA)
- ART DIRECTION
KUNITAKA INAI
- ART ASSOCIATES
KAZUO NIWA
TAKASHI KANEKO
- PUBLISHER
KOJI OGAWA
- BUSINESS ASSOCIATE
KUMIYUKI MATSUMOTO

話。複製許可を求めています」

ガルダのコクピットでは乗船手がGコアの識別番号をモニター上に促していた。

「例のα任務部隊のMさか？」と機長。

「いえ、MSほど大きくありませんが、α任務部隊の所属のようです」

「コア・ファイターか……。ただちに複製準備を整えよ！ 複製許可を出してやれ！」

「了解」

『シゲマンの娘、例年に下りたのかなー』

ウェストがボソッと言った。

「大丈夫、大丈夫、アイツは狭かりの青い娘だからな！」とクリアブトが答えたとき、ガルダからの複製許可の通信が入った。

「よーしッ。見事に複製してやっからな。俺の柱を。見ておけよ！」ルーツは胸の中で最後に「マニングス」と付け加えた。

Gコアがグーッと応答した。それにつれて雲海が傾いて行く。Gコアから遠縁を受けたガルダ娘のMSデッキでは、すっかり

複製準備の準備が整えられていた。一足先に複製していたシェイドはGコアの接近を知らされると、部屋からMSデッキへと駆け出して行った。強風が彼の髪をかきもしたが、そんな事はお構い無しだ。デッキの端に駐機している彼のZプラスの脇を過ぎ、ボツリと際角く口を開けた後部ランブリアにたどりついた。

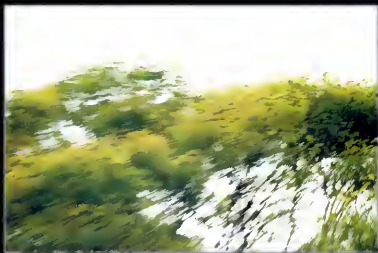
「来た！」

ボツリと黒い点が見れ、それが急速に機

体の形になって行く。

「おーいっ!!」彼はビュウビュウと鳴る風に負けない様に大声を張り上げた。その声は聞こえたか、聞こえなかったか。恐らくは聞こえなかっただろう。

しかし、Gコアはその声に答える様に翼を振った。



ALICEも含めて、今、全ての人々が確実に成長した。
それは大きな目で見れば極めて小さな、軽やかなものだったかも知れない。
だが、これらの人々は大きな満足感を抱いていたのは確かである。
時に宇宙世紀0088, 4月5日。α任務部隊、任務完了。

●MECHANIC DESIGN
& CHARACTER DESIGN
HAJIME KATOBU
●SUB MECHANIC DESIGN
MIKA AKITAKA
●CORDINATION
HAJIME KATOBU
●STORY
MASAKI TAKAHASHI
●DIRECTED & PRODUCED
MASAHITO ASANO
●SPECIAL THANKS
KEIJI UCHIDA
KUNICHI INOUE
AKIRA CHIBA
TAKASHI KUDOH
SHINICHIRO INOUE
OGAWA MITSUHIKO
KEIJI MURASAME
and many others

P E R I O D

O F

S E N T I N E L

C O N T

MODEL GRAPHIX SPECIAL EDITION

GUNDAM SENTINEL

THE BATTLE OF "REAL GUNDAM"

STORIES

Photo STORY「ガンダム・センチネル」FIN-UP～

CHARACTERS

MSA-0011「S」ガンダム	76
※ コア・ブロック・システム	79
MSA-0011[Ext]「Ex-S」ガンダム	82
MSA-0011[Ext]Gクルーザー・モード	86
MSA-0011[Bst]	
※「S」ガンダム/ブースター・ユニット装置型	89
MSA-0011Gアタッカー、ボマー、コア	90
FXA-00GB[Bst]コア・ブースター「0088」	94
MSZ-008C1 Zolus	96
MSZ-008C4 Zolus	100
MSZ-008 系 Zolus WRモード・バリエーション	102
MSA-007 ネロ	103
MSA-007T ネロ[トレーナー仕様]	104
MSA-007E EWACネロ	105
RGM-86F1 ヌーベルGGM	106
α任務部隊機 ベガスIII	107
FA-010-A「FAZZ(ファ・ノツ)」	108
RMS-141 ゼク・アイン	110
RMS-142 ゼク・ツヴァイ	112
OPX-013 ガンダムMk V	114
AMX-007(MMT-3) ガゼ	116
AMX-003(MMT-1) ガゼC	117
AMA-100 ソディア・アック	118
RMS-154 バーザム(リファイン・ヴァージョン)	122
FF-09WR ファイバーン	123

GRAPHICS

デザイナーズ・グラフィックス・シリーズ

Number 1 REAL「Ex-S」	238
Number 2 動かさぬ・世界の制止力	240
Number 3 「The day before」	244
Number 4 こいつは何者だ!?	260
Number 5 G-CRUISER 分解透視図	262
Number 6 SINCE 1987 SPRING SENTINEL DESIGN	264

MS少女コレクション	
RMS-142 セク・ツングアイ少女	257
MOBILE "GIRL" SUIT COLLECTION	
U.C 0088 SUMMER	258
SCENE OF SENTINEL	249

MODELS

	DESCRIPTION	GRAPHIC	COVER
MSA-0011 "S" ガンダム (バーストアップモデル)		146	176
MSA-0011 [Ext] "S" ガンダム		146	166
MSA-0011 [Ext] "S" ガンダム		132	168
MSA-0011 [Ext] "S" ガンダム		134	164
MSA-0011 [Ext] "S" ガンダム		136	170
MSA-0011 [Ext] "S" ガンダム		137	172
MSA-0011 [Ext] "S" ガンダム		138	173
MSA-0011 [Ext] "S" ガンダム		140	174
MSA-0011 Gアタッカー、ボマー、コア		142	176
FXA-06GB Gコア		143	177
FXA-06GB [Ext] コアブースター		144	180
FXA-06GB [Ext] コアブースター		145	181
FXA-06GB [Ext] コアブースター		146	182
FXA-06GB [Ext] コアブースター		147	—
MSZ-006C Zplus (可変モデル)		150	183
MSZ-006C Zplus (可変モデル)		152	185
MSZ-006C Zplus WRモード		153	186
MSK-008 Zplus (アムロ・レイ大尉機)		154	187
MSK-008 Zplus (アムロ・レイ大尉機)		156	—
MSZ-006C Zplus WRモード		157	—
MSZ-006C Zplus WRモード		158	161
AMA-100 ソティア・アック (可変モデル)		193	191
RMS-141 セク・アイン (第1期機兵機)		196	188
RMS-142 セク・ツグアイ		199	213
OPX-013 ガンダム Mk. V		202	216
RMS-154 バグワム (リファインヴァージョン)		204	212
FA-010-A "FAZZ (ファッツ)"		206	210
FA-010-A "FAZZ (ファッツ)"		208	209
地球連邦艦船		225	—
地球連邦艦船		226	—

■ 任務部隊旗艦 ベガススIII

FF-08WR ワイバーン	228	218
MSA-007 ネロ	230	220
MSA-007T ネロ (トレーナー仕様)	231	220
MSA-007E EWACネロ	232	221
RGM-86R ヌーベルGMIII	233	219
AMX-007 (MMT-3) ガザE	234	224
AMX-003 (MMT-1) ガザC	235	222
ネオ・ジオン軍艦船	236	—

TEXT

『省にも作れる、完璧版キット及断片』	
STAGE 1 MSZ-006C Zplus	266
STAGE 2 MSA-0011 [Ext]	
"S" ガンダム / ブースター・ユニット等機型	274
STAGE 3 MSA-0011 / 0011 [Ext]	
"S" ガンダム / センネル (機体型)	280

OTHERS

What's "SENTINEL"?	
"ガンダム・センチネル"とは、結局何だったの たろうか?	68
Place the scene in a "SENTINEL"	
"ガンダム・センチネル"基本設定 + α	72
インジェクション・キット開発ダイアリー	124
System Of "SENTINEL"	
"ガンダム・センチネル" 作例解説	128
Voice Of Participant	
最終機種のガンダム世界から	252
機動戦艦ムサシ	289
ENCYCLOPEDIA OF GUNDAM WORLD	298
ALL MODELS INDEX	302
INTERVIEW/REAL GUNDAM SENTINEL	303
CONSIDERATIONS ABOUT GUNDAM SENTINEL	
—— ガンダム・センチネルはアップ・トゥー・ デイトした鉄腕アトムであったか	316
LINER NOTES~	
He is a Tough Cookie	318
COLOPHON~	
BOYS OF "GUNDAM SENTINEL"	320

■ この企画は、サンライズ・有馬エ
ージェンシー制作・原作のアニメ
ーション「機動戦艦ガンダム」シリ
ーズをベースに、モデルガンフィ
ギュアと機体模型が数回に再構成・新
作したものです。

What's "SENTINEL"?

「ガンダム・センチネル」とは、その企画意図と背景の移更 結局何だったのだろうか!?

あすの未だ!

後に「ガンダム・センチネル」と題されるこのバンダイ/モデルグラフィックス共同企画のスタートは、97年2月の事である。

その時点で、「機動戦士ガンダム」ブラスチックモデル・シリーズは、ある特別な時期に差し掛かっていたと言える。「機動戦士ガンダム」「機動戦士ガンダムZ」そして年間限定に「ガンダム」がもたらした功績は、良くて悪くもガンダム・ブランドの商品性を見せつけ、「ガンダム」でなくては……という、妙なナグリー意識を生んでいた。同年2月からは同じくサンライズ・創通エージェンシー作品の、「機動戦士Zガンダム」のOVA・AIRが物まわっていたといえ、知名度・安定度で「ガンダム」に勝るキャラクターが存在しない事は、明らかであった。そのため、従来の映像媒体(TVメディア)からのネット化として「機動戦士Zガンダム」が、そして旧作の「MSV」シリーズ同様、映像媒体を持たないVオビデジタル系限としての「新ガンダム」シリーズのZ本が、97年バンダイのキートン産としてイン・ナッパされたのである。

この時期の各雑誌媒体におけるバンダイの広告には、思わぬ強烈な「ガンダム新シリーズ」のコピーが次々打たれていったものの、まだそれは包摂に近い「攻撃」というのが実状であった。「ガンダムZ Z」Vシリーズ中盤、「キット化を前提にして」デザイン・コンペティションでは、アイザック・リガルド、ドワッジ、ザク四等を出したモデルグラフィックス・スタッフに、「同じ3D化前提」という理由があったには、この企画(デザイン・ワーク)の始が来たのは、正真正正な意味であったのも事実である。「映像媒体を持たない」ガンダム・キット・シリーズは、雑誌媒体との連動企画として、こうした渾然とした状況の中からスタートする事となった。

■「最強のガンダム」

第1回目のミーティングが行なわれたのは、2月中旬位。企画意図の確証を行なう、といった程度のモノにすぎないが、その時点でバンダイ側から提示されたコンセプトとして、唯一明確だったものは、「最強のガンダム」というモノであった。つまり、この新シリーズは映像媒体を持たない以上、模型取引店や親と、模型雑誌(又はそれに近い雑誌媒体)のみが商品性をアピール出来るフィールドであり、それのみで「商品」として成立させる要素が必至とされる訳である。この極めて限定されたメディアで、充分なインパクトと商品性を与えよう「ガンダム」——それが「最強のガンダム」であり、解答がそれに至るのとはとても自然な事の成り行きだったのかもしれない。

この後、ミーティングを重ねて行く内に問題となったのは映画「逆襲のシャア」の存在である。翌年3月の公開は決まっていたものの、U.C.0093年の時代背景とアムロV.S.シャアの物語、という事で外全く何もわかっていない。もし、この時期にU.C.0093年以降のMSを我々がデザインして、後にU.P.である「逆襲のシャア」のデザイン・ワークを否定する事になってしまったら、それは問題である。加えて、U.C.0088年以降、つまりZの時代の後でも、U.C.0093年の時代背景やMS進化論に繋がらない、最悪したMSをデザインしてしまったり、それも問題である。そしてもちろん、Z ZガンダムもU.C.0088年までの「最強のガンダム」であった以上、U.C.0088年より以前に逆襲する事も許されない。つまり、この「最強のガンダム」というコンセプトは、その時期に考えた場合、Z・Z Zの時代背景にしか存在しない事が約束されてしまっていたのである。この新シリーズは「Z・Z Z世界と「逆襲のシャア」の両方」という、

何ともクリエーター泣かせの状況から突入して行った事になる。ガンダム世界からズピン・オフレした異業種ノであれば、「最強のガンダム」でデザインする事は出来た。それとて「ガンダム」に見えなかった。超兵器のオン・パレードにしてしまえば、それは簡単に成り立つ。事実、この時期のガンダム・シリーズは、クリエイター(デザイナー)の作性という部分をアピールした、バブル・ワールドとしてのMSが横行し、又、それを当然として受け止めるコミュニケーションもが出来るに足りていたので、それは何ともいうべきMSの躍き手によるシミュレーションだけで無く、「本家」とも言うべきVメディアである「ガンダム」「Zガンダム」でも同様の現状が見られた。短期導入に言えば、基本となるべき「本家のガンダム・ワールド」が不存の時代であった。MSというファクターが人々に嗜好に歩き始め、ガンダム世界といった定義(と言うよりは約束事)が反響を呼びに行った、という事である。この流れに乗ってしまうのは楽だが、商品性を前提としている以上、この新シリーズにバブルで1躍く「本家」なのだ。少なくとも、それに極めて近い存在ではある筈だ。Z Zに甘んじる事は出来ない。

Z・Z Zと同時期の時代背景、同一の世界観。の中で、一足して世代ガンダムよりも強そうで、且つ誰の目にも「ガンダム」に映るスタイルのデザイン。そしてこの後に姿を見せるガンダムを否定しない「ガンダム」——などという、蓋然性有りそうで、実は全くそんな面影を見せない、各々の好きな価値観から生まれる理想像を具現化するという、極めて異常(?)なコミュニケーションが出来るのか。

■「ガンダム」に見えない!

「最強のガンダム」であった以上、Z Zガンダムの手前、合体・分離・変形は好き、嫌い、のスタイルの問題で無く、実定的に「受け入れられない」ファクターである。Z Zが3機合体・合体・変形を有している為、その条件はそのまま新ガンダムに取り込まれる事となった。

かたきはじめに振付「イオタ(1)ガンダム」のコンセプト・デザインがU.P.されたのが、2月下旬。令難形時勢の後かバランスを考へ、両翼・両脚にジェネレーターを持つガンダムが生まれた。最初、スタッフ間でもこのイオタ・ガンダムに関しては賛否両論あり、つまりところ先述の「各々の価値観の違い」に終止しているものでもあった。作業を重ねていくにつれ、この問題は当然時間的解決した、全く同じ事かZ Zで解決してしまっていた。

「これは「ガンダム」ではない」という、ストレートな反応。我々としては飛出の「ガンダム」世界の旗の中での「ガ



▲MGBR所蔵「GUNDAM WARREN MISS ON Z Z」(約1988年)の複製品に模倣された「NE W BERRIES」のZ Z。写真奥には、Z Zガンダムの複製品が使われている。

▶97年2月の時点で「最強のガンダム」であったZ Zガンダム。ガンダムはここでも積極的に活用されている。



97年2月、その無声(ひびき)を、機動戦士ガンダムをベースとした企画案が、後に知られる「ガンダム・センチネル」——は、様々な理由で、型企画の方向性から、方向性の一面を現した。そのうち、その「ガンダム・センチネル」は、同年10月に生まれ、そしてその「成長」を遂げていった。同年10月のインジエクション・キック・決定までの年月をトレースしてみたい。

「ガンダム」を大成功にしたかったのだが、メーカーとしては、とにかく「ガンダム」としての「ガンダム」＝モーター・イン・プラザ（モーター車）という、間にクレーンとエアリブリッジと、空を走り回りながら問題に直面した。加えて、「ガンダム」はもっとシンプルなもの「ガンダム」はもっと太い気がする。等々、正に先ずの「有りそうで、実は全くないような」基準「だろ」が表面化してしよとした感じにすぎなかった。そのガンダムの存在する以上、「ガンダム」は太直、という理屈は成立しないし、その直の理屈が存在しない。「最良のガンダム」はシンプル、という理屈も成立しない等々だろ。

■トリコロール・マジック

イオタ・ガンダムはそうであるに様にも、他にも提出されたデザインのものの中には「何とかなう」という雑案紛れの為、次第に状況に追い付いていイオタ・ガンダムはスガア閃の「最強のガンダム」であった以上、これを振り出しに押し進めてしまった、筈にならぬ。イオタ・ガンダムは、その後、より「ガンダム」に見える顔に数度の色直しを経て、次回のプレゼンテーションに備えた。加えて、今度は「色付き」(着色した画像)を添えてのプレゼンテーションした。ガンダムよりコロコロ、という固定観念は根付いては有ると思われたし、事実、トリコロに塗られたイオタ・ガンダムは、それまでよりより「ガンダム然」とした物に見えた。

バンダイとのミーティングの際、提出したカラー原稿。と云うより、カラー・マーカーによりチョキチョキと色置いただけの物である。

「なる程、ガンダム」に見える「バンダイ」のロゴがどうだろう。つまり、バンダイ側が我々に限らず、ユーザー側迄まできめて、各々の持つ「ガンダム像」というモノは、想像以上に違いがあるという事。その近似値を求める作業というのは、実は「新しいガンダム（横浜路へしるはし）オリジナル」とも称される」を創り出すよりも困難だということ。その最大公約数は、有り得ずそれで有り難いな。

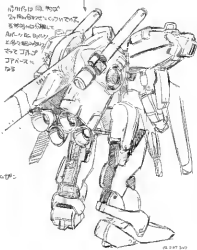
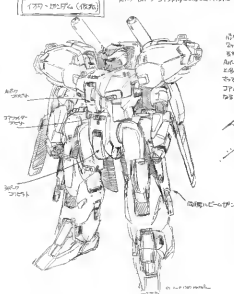
事実、イオウ・ガンダムは色調を変えていたとはいえ、第1稿とその基本的な物は何も変わっていない。ただ単に、トリコロール（青・赤・白）に、塗っただけなのだから。

■ What's "SENTINEL"

試行錯誤の中、序々にではあるが固
まってきたこの新シリーズ。しかし同
シリーズのキット発売時期を考えると、
そのスケジュールでは「ガンダム不在」
の期間が半年以上続くとする。これの
解決策として、キット化が見送られて
いた「Zガンダム」シリーズに加わ
るべきであったフルアーマーZガン
ダムを再検討し、この新シリーズの第
一弾としてリリースする、という事が
考えられた。つまり中に登場した物と

△バケ 田んぼでコアワシの卵を盗み、バケに盗まれた。

ヒューマン (片岡21) 本誌掲載人物 176人



▲↑ときほしめデザインによる、「イオタ・ガンダム」。また今日お集りになってはいないものの、この第1稿の時点ですでにプロトは完成されているのに注目。Aバーン主筆は、当初ZZガンダムの標に前に発表されていた。

●この様に、第1稿の段階からユニット別番号と実形が考案に入られていた。この段階でポスター版も完成している。



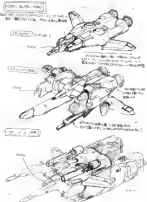
は別化を計る為、TV劇中には登場しなかったハイパー・メガ・カノンをセットし、塗装指定はモデルグラフィックス・オリジナルの、ビュア・ホワイト色の物が採用された。この時点で、この新シリーズのネーミングがようやく決定される。

『ガンダム・センチネル』 senti-
nel[sɛntini] 見張番、哨戒

直接的な意味よりも、「映像媒体よりもひとグレード上」を意味させる、多分にレトリックの要素を含んだモノである。フルアーマーこそガンダムはスケジュール通り進行が限かり、その「ガンダム・センチネル」シリーズ第2弾として、イオタ・ガンダムは意図的に入る事となる。

イオタ・ガンダムははかとき氏自らの
ネーミングによる板括で、これは後の
機体解説でも生かされる事となる。ア
ナハイム、エレクトロニクスにおける、
ギリシア文字を冠したガンダム、シリ
ーズ（ガンダム＝リック・ディアス

● 当時分業制で、当初は員部プ・スラー・ユニットを管分割し、A、B、Cバーノにそれぞれ配置される予定だったらしい。



とスタートとする、シリーズ7巻目のガンダム)から来たものである。その正統性ばともかくとして、ネーミングにおいても先の「逆襲のシャア」との確度しが随分対する。この時点(3月下旬)で、「逆襲のシャア」での新ガンダムは、(裏情報で)「H-ガンダム」になる、というのが決定になりつつあった。(これは、徳間書店刊「月刊アニメージュ」連載の「V・V ストリーマー」から来たものである。)それ故、このH-

SからHを抜いた“Sガンダム”が候補となった。Sは当然漢文字であり、これは再びかとき氏の案で“シュープリーム（スーパー）・ガンダム”とされた。

4月上旬、一応その時点までのグリーンナップ編を仕上げさせ、5月に韓国で開催される「全日本ホビーショー」発表の爲の準備に入る。公約発表の場まで、いよいよあと一步、という所である。



■同ブースの左側には、「スプリーム・ガンダム」(仮称)「G」の、具体的な説明は、何もされてはいなかった。

◀ 87年5月14日〜17日に行なわれた、全日本ホビージャパンでのバンダイ「ガンダム」ブース、センチネル・シリーズ№1の、フルアーマーZZガンダムと、参考出展のティン・マンが写す。

▶ MG版 87年5月号に掲載された「スプリーム・ガンダム」のヒーローの登場を予感させる、発売のシムエーション



▶ 日本通商の手による、1:100スケール・モビルスーツ、近距離撮影で地上に置かれた、そのシムエーションの多さに注目された。本誌的に異変は生じており、Zガンダムのイメージが前面に出る。



■「スプリーム・ガンダム」

4月上旬のワイドの決壊決定後、全日本ホビージャパンの製作見本の作成に入った。5月のホビージャパンまで、もう1ヶ月も無い、担当するモデルは鈴木修次氏(現モビルグラフィック編集長)に決定した。6月、やはり今回と同スタッフによるZplusをセッションした実績を持ち、完成度と同程度に時間も要求される案件の中、意図疎通を図る上でも最適化であった。しかし実際は、そのあまりのギリギリのスケジュールに、スタートから仕上がる、その全てを鈴木氏までお任せする事になってしまった。

仕上がった製作見本(同1:100スケール)は、対時間効果という物を考慮に入れるに、予想以上の物であった。

5月14日、静岡産業センターで行なわれた全日本ホビージャパンのバンダイ・ブースには、「参考出品」のネーム・プレート付きで、この1:100スケール

のスプリーム・ガンダムがディスプレイされた。——かなり、浮いた存在だった。と云える。そのディスプレイには、「ガンダム・センチネル」というシリーズ・タイトルはあろうか、このガンダムが先の広告の「新シリーズ」イコールだという、明確な告知さえも入っていなかった。まだバンダイ内部と親密な関係が保たれていなかった、その部分で露出してしまったような形になってしまった。

事実、その中絶半端なスタンスに對し、世間の視線はクールかつ、ストレートでもあった。他誌には皮肉を込めて「本誌に発表されるのかね?」の表記もされたし、そこから生じる連鎖反応として「あんなん企画が成立する筈が無い」「あれは本誌のガンダムじゃない」的な世論が、飛んできた。

又、この1:100スケール・ガンダムは、バリエーションとマーケティングリサーチの意味を多分に含めて、モデルグラフィックス誌6月号(5月25日発売号)に、いわゆる「スクープ」的に掲載される。しかし、この場でもこの新しい「ガンダム」に対する反応は暖かいモノとは言えない。「こんなゴブゴブしたモノはガンダム」と評すべし、「真のセンチネルがガンダムじゃない」等々、先述の「各々の価値観・ガンダム」の終極形態を超えてしまった読者(特に、旧作ファン)の反応は、ダイレクトに「否定」を示した。加えるならば、この企画自体、情報と完全シャット・アウト体制で進行していた為、同じモデルグラフィックス誌のモテ一連でさえ、この記事で初めてその企画、及びスプリーム・ガンダムの存在を知った者が多数居た。そして、そのほとんど全員が「読者と同じ」「否定」的なスタンスを示した。

これはある程度予測していた事であり、プロモーターの誰から読者に情報漏れのいふモノであり、しかし、ディレクターの誰かから読者に不意な発表も山程存在していた。これは、双方ともに

事実である。

その後、スプリーム・ガンダムは商品登録の関係上、その名称を「スベリオル・ガンダム」と改めた。(もともと、最終的にはこのスベリオルも、登録を済まない事になるのだが)

バンダイ側の方から「ペンディング」の報が入るの、その直後である。

■CHAR'S COUNTER ATTACK

バンダイ側からその編成が出た事に對して、こちら側としては、慌然してはみせたものの、これは全く意味を測らない行為だという事は、隠匿ではわかっていった。バンダイもモデルグラフィックスの共同企画である以上、いずれのどちらかにでさえ障害が出れば、それは連体としての問題であり、どうにも出来る地でも無い。バンダイ側から「理由」として提示されたモノは、「迷走のシャア」のデザイン進行の遅延以上に速く、「機体構造の本家ガンダム」をより良く完成する為には、手々のカット設計が良しとされ、又同機体のマーケットに「同じ「ガンダム」でありながら否定的な「ガンダム」が生ずるは、混乱をまねく」という事であった。「ペンディング(延期)」と称しつつ、事実上の「中止」である。

■バトル・オブ・センチネル

この場で色々とお断りをするのはフ

ューアでは無い、が、唯一懸っておきたいのは、日本における「ブレンニング・システム」について、アメリカという国は、ブレンニングという物に對してはギランティがキチンと発生し、その都度精算され、かつそれが成立しようがしまいが、最終的所まで著作権がブレンナー(クリエイター)について離る。しかし日本は、全く正反対であり、成立した時点で物事の発生し始める、如急な話ではあるが、我々にとっては「ガンダム・センチネル」ほすでに発端させてしまう訳にはなかったのである。この時点で、それだけの時間と、労力、そして作家性を投出したモノであったのだから。

「何としても、商品化を遂行させる」——これが、全てだった。これを成立させる為の戦いが、始まった。

まず、どうしても「新しくはいない」といふ、それは、公的にセンチネルを認知させる事だった。バードス物では無く、「本物のガンダム」だという事を、一般に広くアピールしていかねばならない。出来るだけ、多くの人の目に使いたい。それと出来る事なら機體設計以外の関係で。

幸い、この話を持ちかけた時、角川書店「月刊ニュータイプ」編集長の井上氏に快諾していただけた。「ニュータイプ」87年8月号(7月10日発売号)巻頭特集「GUNDAM SAGAII」では、「こいつ

▼その場を離れた事象「機體のシャア」の主張「ガンダム」も、そのフォルムは一般に知れ渡るものもあるし、その「機體」のデザイン・コンセプトでも「ガンダム」のイメージの海である。また、「本家」でしか出来ない機體はバリエーション。





4号刊ニュータイプ誌に掲載された「ガンダム・センチネル」のメディア・ミックス(笑)により、センチネル自体を「本物」と認める人が増えていった。イラストレーションは、当時カキと名乗っていた。

◆アニメーター 滝野界明氏
による、ネロVSゼク・アイン。



◆MAG誌上で漫画が開始された「ガンダム・センチネル」(1978年1月号より)。プロットやデザインは両機成され、“モデルグラフィックスの、センチネル”となった――。

▼「ガンダムV日 ザク」の題意は、その
場も不満のうちに受け継がれる。しかし
「ザク」が特別な意味を示める代位は
すでに既存の認識に上らる。ザクあ
ってのガンダム、という概念は、時代
と共に薄れつつあるというの分限は



▶ 3月5日(日)より行なわれた、全日本ホビーショー。バンダイのブースには、数々と「ガンダム・センチネル」シリーズがディスプレイされた。一昨年から発売すると、「おどろおどろし」である。



は本物だ!!」のコピーと共に、かとき
氏譲りの下りのスバルオルガンダム
が、セル・ワークに搭載された。加
えて、アニメーター庵野秀明氏による
初稿設定のV.S.ゼー・アインのセル
・ワークも決定的なダメージを被った。
さらに、僕自身の手による「センテ
ル」PR史(そう、コピーと言うより
は完全なPR文!)のスペースも奪
取した。その内容は、「コレをこのま
まねむらせる手は無い」といった、
いかにもアレグザンダー内容であっ

それ相応のリアクションは得られた。何と云っても、ジャンルを超えた雑誌媒体との連動、という行為自体が注目されたのは、算計上のフツトとは言え足るべきだった。

モデルグライフックス誌上では、様々な悪意を込めて、9月号(8月25日発売号)より、完全なるモデルグライフックス・オンリーの金魚物として再構成された。独自の『ガンダム・センチネル』の雑誌展開をスタートさせた。全てが見切り発遣であり、キタツとした形で惜じられるモノ、頼れるモノは限った状態でのスタートである。

■ MOVEMENT

い英語のアタを開けてみれば「センチネル」は連戦隊の「陣目から（前哨ミズなら）大尉が陣目した」MSが「ゴイイ」「すごく全体的にリアル」「Sガンダムがイイガ」——ようやくこの時点で、「Sガンダム」が「ガンダム魂」における何たるか、を理解してもらえる様になった。そういえばMSの兵と共に、高達聖堂のストーリー、ゼラールのバグ・テンションの30ミゼル、そしてそれらをまとめる「金魚船」という特報に対する討論会、全ての要素がそれぞれと引っ張り合い、完成していった。

年も明けて'88年3月。
『ガンダム・センチネル』のインジエクション・キット化が遂に実現した。表向きは「再版」であるが、実際には「実現」である。それは、'87年5月にバンダイガンダム状態になった時の「ガンダム・センチネル」で、'88年3月の時点でキット化が決定された「ガンダム」

「センサネル」は、「同名美義語」であったからだ。少なくとも、クリエイティヴ・サイドの戦々スタッフには、そうであった。それを「キット化再編」と銘すべきか「キット化実現」と記すべきか、ユーザーにとっては大した問題では無いだろう。

とにかく、「逆襲のシャア」公開は終了し、同年3月から「ガンダム・センチネル」はキット化に向かって動き始めた。それが全てであろう。

■「Alice」のお誘い

当然ながらモデルグラフィックス、スタッフ全面協力の形で、キット化は進んだ。№2 Zplus、№3 Sガンダム、№4 Sガンダム [Bst] 型、№5 EX-Sガンダムの4点がラインナップされ、同年10月、多少の遅れはあったものの、今年こそ本当に、模型店各様に「君へキスル」シリーズが進んだ。

すでにモデルグラフィックス誌上で
はムードメーカーとして立てていると
は言え、キョットは商業上の成功はし
て見えた。メディア・ミックスの勝利
と表現されてしまえば、まったく障
あるか、費するに「ガンダム」とい
キャラクターの完全な外部的メディア
から独立したキャラクターとしてあ
て「成長」している事を証明した、
と書えるのではないだろうか? 本
へピー・ユーザー向けの金品だした
が、それは同年10月から「ガンダ
フィギュア」に「機動」として流れ込
んで来た! 中学生、どうなナ
イズすれば良いのだろうか? 映
係を持てない、雑誌社長機関の「ガ
ンダム」の作品として成立する。機
ネットワークの社会現象にまでなっ
た年には、この図式が明確に成立した
のである。それの確立出来、そして
よい「モデルフィギュア」としてシ
出来た事から、現在まで最大の収
得したのではないだろうか?

もちろん、多数被害も存在した。1つの雑誌との完全連動システムは、当然ながら他誌からのダンマリを決められる。(もっとも、そういった「弾圧」が、ムーヴメントをより強大な物にしていく訳で、この辺りは正に表裏一体

の相關関係(なのだが)に加え、先の定義付けである。「キット化再開」であったのか、「キット化実現」であったのか、イニシアティヴの主眼のしめ合いは、モデルダウフィックス側とバンダイ側で永遠に続くモノとなってしまった。

結論に持っていこう。

全てが「見切り発進」すぎた。ムーヴメントが成立し、システムが明確化されていく程、その基底にあるべき客である様々なモノが、全て見切り発進の「甘え」で犠牲されているのに遇えなければならない。しかし今回はそ

空前のアニメーション・ブームが

ンブラ・ブームからほぼ8年。丁度この89年秋、"ガンダム"は10歳を迎える。10年一昔、とは良く言ったモノで、まだ他のメディアに比べればヨチヨチ歩きである。少なくともその中で、どういった形であるにせよメディア・ミックスが成立し、そして各々が成長した。

「ガンダム、センチネル」とは、そんなセンチネルにたずさわった人々全てを含んだムーヴメント自体を指す。'87~'89年のガンダム、シーンにおけるひとつの大きな「物語」だったのかもしれない。

この本を読んでいる。全員が主人公の物語である。(1989.8.3.)

『ガンダム・センチネル』基本設定+α

■小説「ガンダム・センチネル」解説
ニューデイズU.C.0088

解説/高橋昌也



▶ 宇宙連邦のアリス・アリスと
センチネル「ガンダム・センチネル」
の物語。この「ALICE」と「センチ
ネル」がキーワードになっている。

U.C.0087、ジオンの残党狩りを名目に発足したティターンズは、次期に先制化し、ジャミトフ・ハイマンの下に地球連邦政府を掌握。その立場を強固にした後、今度は地球圏のスペースノイドをも掌握せんと謀ったが、反地球連邦組織のレツェルを貼られたエウゴ等の抵抗組織により、その意図を阻まれ、武力競争に化したのが『Zガンダム』という物語を運ぶ社会的状況であった。

この状況は、ある面で私達の知っている、ある歴史的な社会状況に非常に似て似ているのではないかな……。

それは1858〜1868年に至る、我が国の激動の十年間。「幕末」と呼ばれる時代である。

「ガンダム・センチネル」とは、カンの大いなる苦悶を指し下った通り、「Zガンダム」という物語を上記のように扱った上で作られた、まきしこめという物語であった。タイトルに込められた「センチネル」の意味もまた、物語の上では「商品展開戦略上の意味はB社が④に置いて欲しい」そういう意味——新時代へ突入する直前の動向、意図を描くことによって、新時代の意義を問う——であった。だから、ガンダム・センチネル」はアナザー（別）の……。

もう一つの「Zガンダム」なのであって、バウレル（進行した）Zガンダムではないのだ。

『ガンダム・センチネル』の主人公は、リュウ・ルーツでもなければSガンダムでも、ALICEでもない。そういう「時代」なのだ。だから、勢いキャラクター描写が少くなると言っているに言いつけにしか過ぎないが……。

ここで話を戻して、『Zガンダム』とはどういう話だったのかを整理してみたい。なぜ、こんな事をするとお考え、ガンダム・センチネルの真の主人公である「時代」が、どのような物語であったのかを明らかにしたい。

（実はNTV系の中世時代劇、幕末三傑作を見た方が解かり易いという話もあるが）

但し、これからの話は私の判断と偏見によるものである事を断りしておく。当然ながら、私は高杉晋作や孝という人ではないし、アニメーションの製作にたずさわった訳でもないからだ。『Zガンダム』におけるティターンズという組織を歴史上の新撰組になぞら

えてみる。正確に言えば、佐幕派勢力の突兵だ。無論、Zにおいては軍勢はガンダムの時に「絶対民主制の軌道」とギレン・ザビに評された地球連邦政府であるが、実際は何であらう？ それはヒトの革新たる、ニュータイプではなからうか。これに対し、動乱期国家がスペースノイドである。朝廷は地球という存在そのものにならうか？

さて、支配をする側の人間にとって、ニュータイプなる生き物は非常に都合が悪いのは確かである。何しろ、彼らの能力は一切の支配を寄せつけない。そんな体制を作らずとも、彼らは社会という枠を越えて、世界そのものを破壊できるからだ。社会体制と言った「制度」によってしか、人と人とのつながりや、世界を感じる事のできない人々によって、こういう人々は自分の身の安全をおびやかすものでしかない。体制の頂点に近い所にいる人ほど、その思いは強いはずだ。

現実上、今の我が国政治家と呼ばれる人達を見て欲しい。どんなに疑念が起ころうと、彼らは絶対に辞めない。当たり前だ。後継者どうもかる商売は無い。東京あたりで数億円のマンションをゴトゴト買っ、その間は誰だろう？ 自分達は愛人を含め、科挙に通いながら新風習法を施行したのは？ たた社会体制の上に立つことで（彼らは一応、「国民の代表」なのだ）一度でも、こんな良い目に遭えるのなら、誰がこの「地位」を手離さるだろう？

それが一気に崩れるのだ。体制の下の方にいる人々が「疑問」を感じた時に、「人民の力」の事実は支配者層が一息入れ、幕末期にあるその起爆剤は諸外国から流入した「密教思想」だった。Zの時代は起爆剤、それが「ニュータイプ」である。

話を幕末の歴史に戻してみよう。文久三年(1863年)八月十八日、幕府参謀大和行幸を機に華兵、討幕行動に出たとしている。この情報を得た松平容保は中川宮と謀り、これを機に遂に京都から幕府派を一掃する。この時の働きによって、壬生浪士隊は新撰組と改称、京都守備隊に任じられる。

ティターンズの動きに目を展げると、スペースノイドの反乱を鎮圧(「30万事件」)やエウゴの地球降下作戦の失敗等)したティターンズはダークルにおいて地球連邦政府に承認され、一

軍としての地位を得る。この結果、地球上の反地球連邦組織は一掃(「プレックス・フォーア暗殺等」)される。

さて、慶応三年(1867年)大政奉還に引き続き、十二月九日に王政復古の大号令が発せられ、佐幕派は官軍はもろに人前地まで召し上げられ、最後には朝廷の汚名までこむるほど、その立場は顕著する。

これはシャアのダール宣言以後、地球連邦政府が立場を急変させるのと似ている。かつての新撰組が、官軍となるのだ。

残念ながら、Zガンダムの物語では、立場の急変に素を費やした旧幕府側の人々の動きが明確にはあらわれていなかった。『ガンダム・センチネル』でのニューデイズ側の人々とは、実はそういう人々なのだ。

「時代の変化に気付いていながらも組織や体制に拘るしかなかった」人々。それがニューデイズ側の人々とは、実は「センチネルでもティターンズを使えば良かったのではなかった」という声も有るだろう。だが、ティターンズという組織の在りようは違っているのだ。

言うなれば、ティターンズは体制の道具であり、その体制はジャミトフ・ハイマンという個人の地位を安定させるためのものに過ぎないのだ。これに対し、ニューデイズは新しい時代が到来する事が解かっているながらも、それを容認できない人々の集まりであるわけだ。だから、ティターンズという名称をそのまま使わずに新しい組織としたかった。これは私個人のお考えであって、ちなみに、ニューデイズは「新しい決心」という意味ならば「ニューディシジョン」になるのではないという疑問が寄せられたが、英文法上、それはまきしこの通訳である。しかし、この名称には「反対者」という意味のディシジョンという言葉もひっかけてある。ゆえに、真の英語では、ディシジョンだと、発音し難く、語感がいけないのも理由の一つである。だからどうしたのだと言われればそれまでだ……。

ニューデイズの様な組織は、歴史はがまには必ず現れる。という事を覚えておいて欲しい。

ニューデイズの様な組織は、歴史はがまには必ず現れる。という事を覚えておいて欲しい。

この解説は、モデルラフフィックス199年2月号に掲載されたものです。

■『ガンダム・センチネル』企画書



これは、バンダイ モデルクラブフィク ス共同企画としてスタートした際、バンダイ 内に提出した最終的なシナリオ案の企画書である。ストーリー展開、及びキャラクター設定は最終版の手によるもので、メカニクス設定は、かたはしめが担当している。ストーリー・プロット自体の大量な変更を重ね、内容はあくまでも、「全量」的なものとなっている。同じ世目は、オプティの名称が「リジー・オブ ショウ」になっているが、パーフェクトが変更なキャラクターであった。

確認しておくが、本稿内では各キャラクターの設定年が、かなりUPしている。(例、R&R 18-02機 ストリー・マニョグ/25-03機 等) これは、MS設定資料には、作者の最大量生産が「登場年」に得る年決定とした為であり、今回の年決定が本稿の物と覚えてほしい。

■アナハイム・ガンダム開発一覧表

アナハイム開発コード	ニックネーム	型式番号	全高 (m)	全幅 (m)	全重量 (t)	出力 (kW)	設定資料	備 考	
ガンダム γ	リック・ディアス	(RMS-000) MSA-000	21.30	18.70	32.2	54.7	1633	67%バルカン×2	ガンダリウムAコンボットを初めとして使用 ■機体となる
デルタ δ	雷 式	MSN-00100	18.50	19.20	31.5	54.5	1850	67%バルカン×2	ライティング・バインダーを初めとして使用 計画当初は変形システムを採用していた
イプシロン ε	エプシ	—	32.20	22.00	125.0	155.0	3340	105%バシシロロック	機体システム「プロセッサ」搭載 MS本体はガンダムと共通パーツが多い
ゼータ ξ	ゼータ	MSZ-006	19.85	18.85	26.7	52.3	2020	67%バルカン×2 グレネード・ランチャー×8	初の本格的なトランスフォーマーシステム WRは大量生産能力がある
エータ η	レイピアII	MSZ-007	22.80	22.80	43.9	102.7	2150	30%バルカン グレネード・ランチャー	とガンダムの発展型を型 バック・バックを大規模にオプション化している WRに採用可能
シータ θ	ダブルゼータ	MSZ-010	22.11	18.88	32.7	88.4	7340	ハイパー・メガ・カノン 67%バルカン×4 マイン・ミサイル×2	RX 78に次ぎてコア・ブロックシステムを導入 P.A.システム(強化パーツ)も設計される
イオタ ι	スベリオン	MSA-0011	25.18	21.73	39.4	73.0	7180	インコム 67%バルカン×4 ビー・カノン×2	機体システム4種(手動に換1種)を初めとして搭載 インコムを初搭載 計画当初より強化パーツを含む形で設計された 機体のユニット化が進み運用の柔軟性を高めている
カンパ κ	シグマ	MSA-014	21.70 21.70	20.50	37.6	66.5	5030	80%バルカン×2 ビー・カノン×4	A・B22パーツがそれぞれ両方用 コア・ブロックは無し
ラムダ λ	ラムダ	MSA-0012	—	—	—	—	—	67%バルカン×2	ビットとサイコミュ・コントロール・システムをオ プション搭載 実用システムは無効化されている
ミュー μ	ミュー	RX-80	—	—	—	—	—	—	サイコ・フレーム搭載機
ニュー ν	ニュー	RX-90	29.80	20.00	27.9	63.0	2980	67%バルカン×2	フィン・ファンネルを採用 サイコ・フレームを導入 実用 コア・ブロック・システム無し

一年戦争当時、ジオン公国軍に対するV作戦の一環としてRX 75、77、78が設計されたのは、0100年の事だった。そのうちRX 78「ガンダム」は、大量生産と付随的に作る必要があった。大戦終結後も連邦内での「ガンダム」像は最も多く残った。

この表に記したのは、一年戦争後MS開発センターに成り立ったアナハイム・エレクトロニクス社の開発したガンダム・タイプMSである。他に「アナハイム・ガンダム」と呼ばれるこれらのガンダムは、各コード名にエリシア・アルファベットを冠している。これは、リック・ディアスのコード名「ガンダム」が知られて、[ガンダム]とコンボットを初めとして使用されたところから引かれた。&、ε、以下が設計、開発されている。

アナハイム・ガンダムは、時代時代の最新技術が詰められ、最新のアイデアを大規模な開発力

で、MS技術的に数多くの要素をもたらした。従来のアナハイム・ガンダムでは、サイコミュやサイコ・フレームの導入がなされ、バラスの優れたMSとサイコミュ兵器のコンビネーションで、戦後始まるMSの開発が進められているようだ。

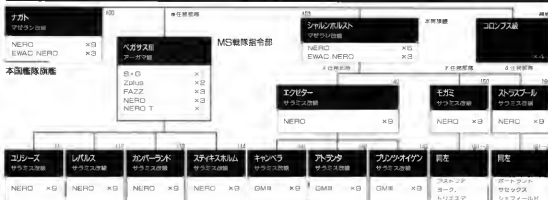
■ND討伐隊(地球連邦軍)討一ナンバリング・ロコタイプ

※ 任務開始を始める。地球連邦軍部隊のナンバリング・ロコタイプ指定。材料はもある。機体にも使用される。この指定は、バンダイ・キットのZetaのシリーズに引き入れ、全パーツが描かれている。[デザイン] 表のままだ。

0123456789.

■ND討伐隊(地球連邦軍)討一ナンバリング・ロコタイプ

連邦軍討伐隊隊編成



反乱軍艦隊編成 *AT=Assault Team(突撃隊)

■ND艦隊

■エイノール艦隊



国は月面基地で活動することになった向軍(連邦軍とニュー・タイプ)の戦術の方向性と意味を考へている。

特の内乱は艦隊と艦隊の戦い。戦術の間に艦隊(ND)の中心となる艦隊を記した。戦術が記された艦隊は、国に所属している艦隊である。又、作戦の間に艦隊とも、連邦軍艦隊とも記されている。

■ストーリーマップ

「ガンダム・センチネル」のストーリーは

月・地球動向が中心となる。

この図解は地球・月系を北極方向から眺

めモデル化したもの。固定方向で見る

ように各々の動向がわかり易くしている。

【1】～【5】で示されているのはラダランジ

ス・ポイントであり、地球・月系の固定点

(【1】～【5】は固定点)であるが、コロニー

や衛星が動向がわかる。

図解中の艦隊はストーリー上の艦隊。左

に示している動向の矢印は移動と静止を意味

りてMSを動かしている(固定点数は、サ

ラリスと固定点(固定点)である)ので、艦隊に

記されている艦隊は、艦隊に所属している。

エイノール艦隊は、艦隊の中心となる艦隊に

記されている艦隊であり、艦隊に所属している。

【6】は地球の中心であり、艦隊に所属している。

【7】は地球の中心であり、艦隊に所属している。

【8】は地球の中心であり、艦隊に所属している。

【9】は地球の中心であり、艦隊に所属している。

【10】は地球の中心であり、艦隊に所属している。

【11】は地球の中心であり、艦隊に所属している。

【12】は地球の中心であり、艦隊に所属している。

【13】は地球の中心であり、艦隊に所属している。

【14】は地球の中心であり、艦隊に所属している。

【15】は地球の中心であり、艦隊に所属している。

【16】は地球の中心であり、艦隊に所属している。

【17】は地球の中心であり、艦隊に所属している。

【18】は地球の中心であり、艦隊に所属している。

【19】は地球の中心であり、艦隊に所属している。

【20】は地球の中心であり、艦隊に所属している。

【21】は地球の中心であり、艦隊に所属している。

【22】は地球の中心であり、艦隊に所属している。

【23】は地球の中心であり、艦隊に所属している。

【24】は地球の中心であり、艦隊に所属している。

【25】は地球の中心であり、艦隊に所属している。

【26】は地球の中心であり、艦隊に所属している。

【27】は地球の中心であり、艦隊に所属している。

【28】は地球の中心であり、艦隊に所属している。

した。エイノール艦隊の艦隊(コロナス)に

よる艦隊(コロナス)の艦隊は、艦隊に

所属している艦隊であり、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦(レベール・ポイント)と艦隊(コロナス)の

艦隊(コロナス)の艦隊は、艦隊に

所属している艦隊であり、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

艦隊に所属している艦隊は、艦隊に所属している。

CHARACTERS

ALL MECHANIC DESIGN/Hajime KATOKI

オール・メカニック・デザイン かときはじめ

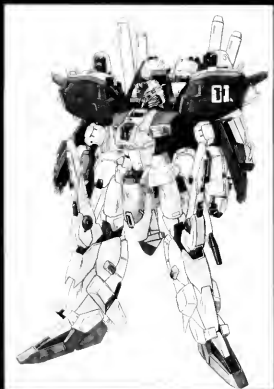
EXPLANATION/Hajime KATOKI + Masahiko ASANO

機体解説 かときはじめ (★あさのまさひこ)

サブ・メカニック・デザイン 阿部真弘

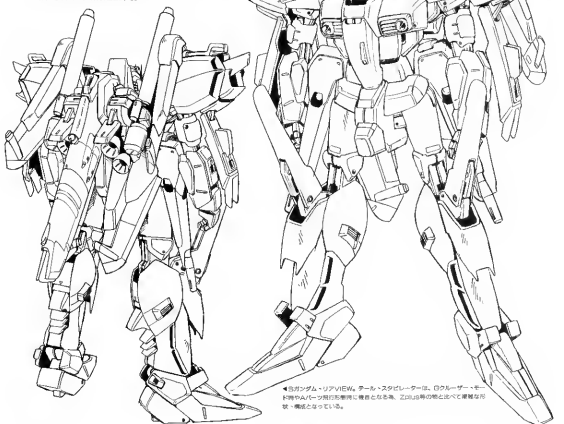
※メカニック設定途中、★は初稿完成デザイン (or クリーン・ナップ)、★★はあさのまさ

ひこクリーン・ナップ。



"S" GUNDAM

▶異様なまでに大型化された関節ブロックは、機体長20mを内蔵する為である。が、まるでそれとバランスを取るかの如くスラッと伸びた4脚は、旧世代ガンダムの中でも屈指の美しさを誇るボディ・フォルムを成している。



◀右ガンダム・リアライズW。テール・スタビレーターは、ビクスラー・モーターやムバパーツ同様の形に機首となる為、ZGMF99等の機と比べて縦横の形状・構造となっている。

アナハイム・エレクトロニクスにおけるガンダム・シリーズの第7番目として、「究極のガンダム」を目指した機体。

機体はAパーツ(上半身)、Bパーツ(下半身)、Cパーツ(コア・ブロック)の3つのユニットから構成されている。

名パーツには、コクピットと、推進用の熱核反応エンジンと独立した推進系があり、分離状態でも勝手に運動可能。3機を宇宙戦艦として使用する際、問題が生じない様に地力バランスも考慮されている。A、Bパーツのエンジンは、MSを動かすためのジェネレーターでもある。両側面に1機づつ計4機を分散して搭載しているが、これは戦闘中に被弾しても全てのジェネレーターが一度に損傷を受けないための措置であり、ジェネレーターの爆発に

よる影響を避けるため、両ブロックと座は、強制降参出来るシステムとなっている。ジェネレーター出力は余裕をもって設定されている為、4機の内2機が失われても充分戦闘が可能だ。

ムバブル・フレームも大家風高な設計で、可変合体式である上自由度、フレーム数とも、通常の人型MSの2倍以上ある。両腕、両脚のフレーム・バック・パックなども可変式のムバブル・フレーム構造になっている。右ガンダムは、計画当初より、各部のユニット化が進められ、ミッションに合わせて幅広いオプション・パーツを選べる様に設計されていた。これは、これ迄の多くのMSが実戦に投入されてから、様々な状況に応じて追加パーツや改造が必要だったことから、余裕のある出力や拡張可能な機体構造を持たせて、用兵

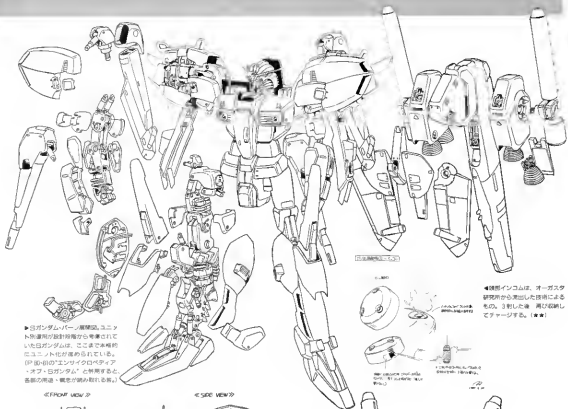
上の要求に柔軟に対応しようとしたものだ。追加パーツは、合体、変形に思わぬ影響を与えるので、そういった事の無い様に充分な検討が加えられた。両脚中央にAMBAC用の大型スタビレーターが、両腕にはAパーツの主翼を兼ねたユニットが一基づつ取り付けられていてサブ・スタビレーターとして、細かい姿勢制御を行なう。

両腕は、第4世代のMSらしく、準サイコミュ兵器のインコム・システムが頭部に搭載されている。あまり複雑なコントロールは出来ない上、出力もそれほど大きくはないが、敵の意表を突けるので効果は高い。大脚部のビーム・カノンもMSK-005Zplusの物を改良強化したもので、ムバブル・フレームによって広範囲の射撃が可能。バック・バックのビーム・カノンとあわ

せて計4門(計52MW)のビーム砲が標準装備されている。

オプション兵器としては、ビーム・スマートガンが代表的だ。大脚部ビーム・カノンの代わりに右側にスマートガン本体、左側にエネルギー供給用サポート・ユニットをマウントし、これを本体の前方で結合して射撃姿勢を取る。射撃用のエネルギーは、左右の大脚部のムバブル・フレームから供給され、一般的なビーム・ライフルより非常に大きな出力を誇る。

機体のユニット化は経済的な面で進化したものの、複雑化する一方で、設計の困難さと重量・高価化をまねいた。そこでこれ以後のアナハイム・ガンダムでは、これ迄の流れに逆行するシンプルで信頼性の高いコンセプトも生まれさせている。



▶「ガンダム・バーン」展開図。ユニットの運用が設計段階から考慮されていたガンダムは、ここまで本格的にユニット化が図られている。(P.10)の「エンサイクロペディア・オブ・ガンダム」と参照すると、各部の用途・機能が読み取れる。

◀FRONT VIEW▶

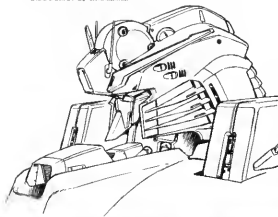
◀SIDE VIEW▶



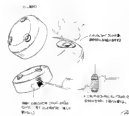
▲頭部と顔面。正統派(フェイス)顔は、極めてコンパクトであり、それに対して後部が大幅に大型化されている。(★★)



▼顔出し戸機構。裏に位置するスリット付近用、かなわイメージが強化してシャープな感じになっている。(引用無断転載)

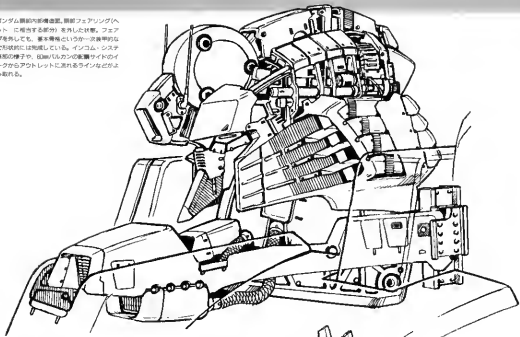


▲右大腿部ムーブル・フレームにクラウンを介してビーム・スラットガン本体を。そして右大腿部一にエネルギー供給用サポート・ユニットを接続。この2つを体の前で結合させて射撃姿勢を取る。

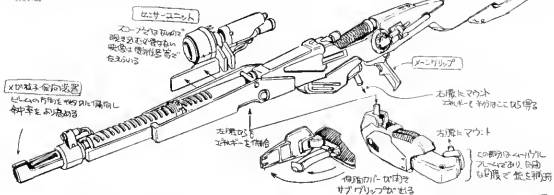


▲頭部インコムは、オーガス研究所から流出した技術によるもの。3射した後、再び収納してチャージする。(★★)

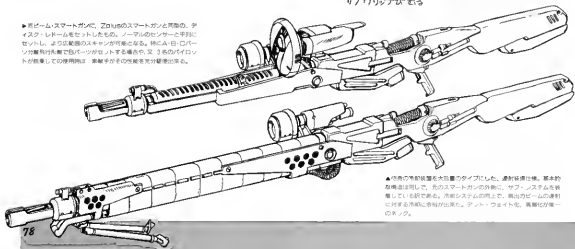
●右ガンダム機頭内部構造図。機頭フェアリング(ヘルメットに相当する部分)を外した状態。フェアリングを外しても、基本構造という一次元的なモノで表現している。インコム・システムの手子や、右側面カブの配置サイドのインターナクからアウトレットに流れるラインなどがよく読み取れる。



▼右ガンダムのオプションとして、最もメジャーかつ強力なビーム兵器である、ビーム・スマートガン。を大規模ムーバブル・フレームに搭載されるサブポート・ユニットには、サブ・グリップが内蔵されている。

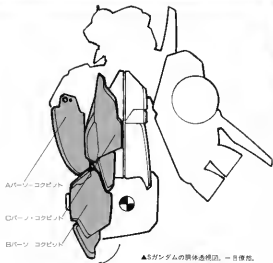


●両ビーム・スマートガンで、Zガンダムのスマートガンと同等の、デュアル・レールモードをセットしたもの。ノーワルのセンサーと平行にセットし、より広範囲のスクランニングが可能となる。特にA・B・Cパターンが実行される場合でサブポートがセットする場合や、又3本のパイロットが使用しての使用時は、乗組員がその性能を充分発揮出来る。



▲両腕のスマートガンも大口径のタイプにした、連射機構は、基本的な構造は同じで、先のスマートガンの外側に、サブ・システムを装着している訳である。市販システムの両手で、両腕のビームの連射に対する市販に登場が出来る。デット・タイムは、高機能化の一のメカ。

'S GUNDAM'S CORE BLOCK SYSTEM



A・バージョン・コックピット

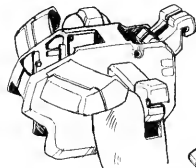
C・バージョン・コックピット

B・バージョン・コックピット

▲Sガンダムの機体構成図。一旦機体、A・B・Cパーツのコックピットは一箇所に集約している。



▲A・Bパーツのコックピット・ユニットを統合したCパーツが、Bパーツより抜け出した図。



▶大気圏内航行をも可能とする。コア・ブロック・システムの飛行形態。当然の事ながら自力飛行により回復率・生存率は大幅にUPする。

コア・ブロック式MSは、連邦軍の最初のMS開発計画であった“V作戦”以来の連邦の特有のシステムである。V作戦で試作されたMSのメインコンピューターは、自己学習機能を持つ当時のMSとしては非常にすぐれた高級なものだった。その結果、ジオン公国軍のMSに勝る性能が得られたが、コンピューターにかかるコストは大きなものになった。又、試験や実戦で得られたデータは大変重要なので、非常時にパイロットとこのコンピューターを無事回収する救出システムが必要であった。この要求に応じたのがコア・ブロック・システムだが、このシステムの導入はただでさえ高い試作中のMSのコストを、増大押し上げた。その為RX-78系機体型のRGM-79では、コスト切りつめの為に同システムは廃止される事となってしまった。

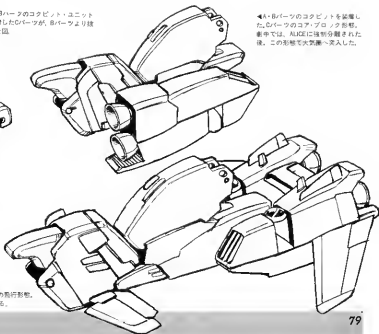
しかし非常時のパイロットの生存率の低さが問題となり、旧大戦後は新しいコックピット・システムとして、カプセル射出式のリア・シートが全MSに植えられる事になった。(これを第2世代MSと呼ぶ。)リア・シートは大変愛好であったが、この射出システムでも、熱核反応炉の構造からは逃れられない事が多く、一方ではMSの可変や複雑化に伴ない、搭載されているコンピューターも増大基盤になった。

そこで、かつてコストの上昇を理由に採用が見送られたコア・ブロック・システムが、再び脚光を浴びた。

一年戦争のRX-78-2、77、78以来のコア・ブロック式MSは、MSZ-010“ZZガンダム”だ。アナハイム・エレクトロニクス社ではガンダムと呼ばれたこのMSは、A・Bパーツに分解変形しそれが飛行可能な機体だが、Aパーツのパイロットを格納させた場合コア・ブロックに搭載していないので、射出困難なのが問題点だった。

コア・ブロック式第3のガンダムとして計画されていたガンダムでは、コア・ブロックのコックピット・ユニット(Cパーツ・コックピット)にA・Bパーツのコックピット・ユニットが直接接続されていて、MS状態では互いに結合固定されている。非常時にはA・Bパーツのコックピット・ユニットをコア・ブロックに接続して分離され、コア・ブロックはA・B・C、各パーツのパイロットを安全圏へ避難させる。この形態は旧世にもバランスの良い機体と思えないが、射出用システムとしては上等の性能を持っており、熱核ジェット/ロケット・エンジンによって、パイロットが失神等で操縦できない状態でも、回復又は基地に帰還する能力がある。

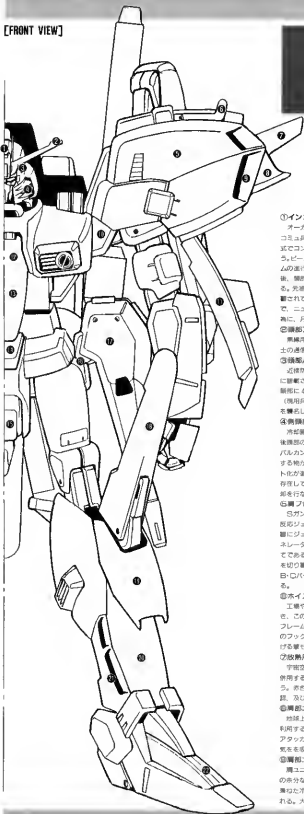
特にSガンダムは無人MS機体の試験機でもあったので、“ALICE”と呼ばれるメイン・コンピューター・システムを無償で回収する必要がある。故に、この様な充実した射出システムはSガンダム開発当初からの要求性能のひとつであった。



▲A・Bパーツのコックピットを分離した。Cパーツのコア・ブロック形態。射撃では、ALICEに後方分離された後、この形態で大気圏へ突入した。

ENCYCLOPEDIA OF "S" GUNDAM

エンサイクロペディア・オブ・"S"ガンダム



①インコム・システム

オーガスタ研究所で開発された、準サイコミュ兵器。円錐状の部分が発射される筒状でコントロールされ、ビーム射撃を行なう。ビームは空面に見える筒口から、インコムの連打方向とは逆面に3箇所の射撃をした後、隣部に固定したエネルギーをチャージする。先進オーガスタ・ガンダム、Mk Vに搭載されている物と基本設計はともなう同じで、ニューディザイズがMk Vを奪取した後に、月面上でインコム系統が展開された。

②機体アンテナ

無指向性の機体アンテナ。主にMS同士との通信に使用される。

③機体バルカン

近接防衛用の固定武装で、MSや敵機等に撃破される機体破砕の一環。Sガンダムは腕部に4門内蔵する。60mm口径弾を使用。(機内兵器の空対空機体破壊MSバルカンを兼ねているものの、その構造は異なる)

④冷却器エア・インタークー

冷却器用の空気を吸入口。ラジエーターと後部部のダクトに繋がっている。腕部にはバルカンや発熱機、電子機器等。冷却を要する部分が多いSガンダムは、各部のユニット化が進み、冷却も腕部だけの閉じた系で存在している。宇宙では気化熱を使って冷却を行なう。

⑤腕ブロック

Sガンダムの特徴である大きな腕は腕部ジェネレーターが内蔵されている。腕部にジェネレーターを装備するもの、ジェネレーターが肘4箇所のMSとして初めてである。非常時にはジェネレーターだけを切り離す事も可能で、故障を避ける。A・B・Cパーツ分断時は、Aパーツの動力を奪う。

⑥ホイス・フック

工場や戦場で吊り、吊り下げを行なう。このフックを使用する。ムーバブル・フレームに搭載した固定式フックで、一方のフックだけでもMS全体を地上で吊り上げる事も出来る。

⑦放熱用ペーン

宇宙空間では気化熱と放射による冷却を併用するが、このパーツは放射冷却を行なう。表面に塗装されているのは、左右の腕部、及び機体の側面。

⑧腕部エア・インタークー

地球上では腕部ユニットの外周に、大気を利用する。Aパーツ全体の冷却を行ない、B・Cパーツ時には、正面を向く機体約に大気を取り込む。

⑨腕部エア・ダクト(素スラスタ)

腕部ユニットの腕部放熱ジェネレーターの外周部の素スラスタを行なう。スラスタを兼ねた冷却部。主に宇宙での冷却に使用される。大気のない所で冷却は大変で、こ

こでは熱をヒートポンプなどを使ってプロペラントに吸収させてから、それを濃縮して機外に排出する。

⑩腕部ムーバブル・フレーム

腕部ユニットと腕部を接続するムーバブル・フレーム。かなり自由な動きのムーバブル・フレームで、腕を動かす時よりむしろ変形の際に動く。MSモード、Gクルーザー・モード、Gアタッカー・モードの3つのポジションがある。

⑪サイド・ジャケッ

Aパーツ分断時にショルダー・ジャケッ(腕部ユニットの側、後方力バー)と共に腕を収納し、飛行を目的としたGアタッカー、Gクルーザーモードの機体変換を要する。表裏のラッチには変形を助がないでオプションを装着する事が可能。作戦遂行上、不必要と判断されれば、取り外して出撃する。

⑫Aパーツ・コクピット

腕部正面に位置するものが、Aパーツのコクピットである。パーツ分断時はGアタッカーのコクピットになる。MS時には表裏になるため、外装は腕部ガンダム・コンボイで、機体で最も簡単な装甲を持つ。Sガンダムの火器管制を行なう。本編での搭乗員は、シン・クリプト中尉。

⑬Bパーツ・コクピット

Aパーツ・コクピットに3層重なる様にBパーツ・コクピットがある。メイン・コクピットであり、Bパーツのコクピットでもある。Sガンダムを1人で操作する都合にここは操作する。又、GコアはSガンダムの射出システムなので、緊急時にはAパーツとBパーツのコクピット・ユニットはGコアに結合された状態で射出を行なう。Gコア搭乗員は、ジョウ・ルーツ少尉。

⑭Bパーツ・コクピット・ハッチ

Sガンダムは3つのコクピットが、腕部に集中しており前後ハッチが入り組んでいるが、MS形態ではBパーツにここから搭乗する。

⑮Bパーツ・コクピット

パーツ分断時にGボマーのコクピットとなる。搭乗員はSガンダムの腕部、新道を開拓する。本編での搭乗員は、テックス・ウェスト少尉。

⑯ビーム・カノン・ムーバブル・フレーム

ビーム・カノンは腕部に吊り下げられているだけでなく、腕と腕の間、腕部のムーバブル・フレームで自在に動く行動態として使用出来る。また、腕部の動力ケーブルを給のビーム兵器に接続する事も可能で、Sガンダムが機体する主なオプションとして、ビーム・スマートガンが挙げられる。

⑰大腕部ビーム・カノン

MSK-008 "Zplus" に装備されていたものの改良型とされる。大腕部にムーバ

SPECIFICATION

[REAR VIEW]

全高 25.16m 全幅 21.73m
 本体重量 38.4t 全機重量 70.0t
 パワー/ジェネレーター出力: 7,180kW
 移動用ロケット推力: 24,700kg×4
 11,200kg×4

固定武装: 50mmバズカノン×4

肩形ビームカノン×2 (出力12MW)

大規模ビームカノン×2 (出力14MW)

ビームサーベル×2 (出力5MW)

腰部インコム (出力2.8MW)

テールスタビレーター: 50mmバズカノン×4

オプション: ビーム・スマートガン (出力56MW)

(その他、状況に応じて各種機体可能)

姿勢制御バリエーション 15種
 センサー有効半径: 18,000m
 使用材質: ガンダリウム合金ボルト

ブル・フレームで接続され、通常MSが装備していたビーム・ライフルに比べ有効距離・精度など性能面で向上しているうえに、両腕がフリーになる為、さらに他の兵器を簡単に生かせる。

①ビーム・サーベル・ボックス・ユニット
 腰とム・バズル・フレームで接続されているこのユニットは、テール・スタビレーターと同様、AMBACで機体動揺をこなす。質量は小さく、主に制動などの機動に使用される。ビーム・サーベルのラック以外にも、オプション・パーツが用意されており、代表的な物としてはE&Sシステムに標準装備されているリフレクター・インコム・ユニットが挙げられる。

②ニー・カバー

腰のム・バズル・フレームを覆う。無敵圏は、変形の時に大きく広がるので、ニー・カバーも下方へスライドする仕組みになっている。

③腕エンジン・カウリング

腕に内蔵されたBパーツの動力をまかなう熱機ジェット/ロケット・ジェネレーターを覆うカウリング。Gボマー、Gクルーザー時には両腕のム・バズル・フレームを覆う位置にスライドする。

④腕エアー・ダクト(肩スラスター)

肩エアー・ダクトと基本的に同じ物。

⑤ム・バズル・フレーム

地上での移動や移動のための動くム・バズル・フレーム。Gボマー、Gクルーザー・モードでは、腕エンジン・カウリングがスライドして、これをカバーする。歴代ガンダム系MSと異なり地上でフレーム色なのは、この為。

⑥Aパーツ主翼ユニット

MSN-001の「両式」は何年にもわたるウィング・バインダーを脱却し、AMBACに変わったが、GガンダムはAパーツの主翼を左右の肘中にレイアウトしMS時にウィング・バインダーとして機能するようにしている。テール・スタビレーターをメインとするならば、サブのスタビレーターであり、機体は3つ分に分けて下ろされている。3機分離のシチュエーションが有り得ず、状況に応じて必要と判断された場合など(例えば大気圏内)は、取り外して出撃する事も有る。

⑦大口徑ビーム・カノン

ニルキークAPFを用いたビーム兵器。バズル・ボックスにム・バズル・フレームで接続されており、自由に操作出来る。バズル・ボックスの代わりにブラスター・ユニットを装備した場合は、最大4門までの搭載が可能。又、両ビーム・カノンは比較的コストパフォーマンスが高く、F&Zにも転用されている。

⑧バック・バック

テール・スタビレーター基部の筒内に取り付けられ、それぞれ2基の無軌道ロケットと1基のム・バズル・フレーム・マウントがある。取り付け部はこれもム・バズル・フレームで接続、バズル・バック本体自身もAMBACとして使用可能。又、ブラスター・バック等のオプションとの連携も可能。

⑨テール・スタビレーター

Gアタッカー、Gクルーザー側の機体にあたる部分。(MSモード時は先端センサー部が収まっている) 容積はプロペラントが大半を占め、その他機体としてのセンサー、電子装備が備わっている。MSモードでは大きな回転モメントを生かすAMBACを行なう。バズカノン4門を装備したタイプも存在し、その構造によって機体が可能。

⑩胸部モニター・カメラ

後方の視界を捕る為のカメラ。機体各部のカメラからの映像を合成して、リニア・シート内の3Dモニターに再生される。

⑪レーザー・センサー

スタビレーターのセンサーは、MS時に後方を監視するのと、飛行形態の機体としてセンサーの2種類があるが、これは飛行時に前方の障害物を感知するセンサーである。両システムはE&Sシステム増設パーツの下翼にも追加でセットされている他、ゲタ・ツツパイの機などにも受け入れられる。

⑫胸部センサー

テール・スタビレーターが機体となる時の機体の対し、制動用のメイン・センサーとなって動く一直線のセンサーの事。飛行形態ではこのユニットが若干前方に延びる。

⑬Bパーツ主翼ユニット

Gボマー・モード、Gクルーザー・モード双方で主翼として展開される。MSモードでは、テール・スカート部に位置し、推進装置は折りたたみ状態になっている。

⑭脚部ペンチレーター

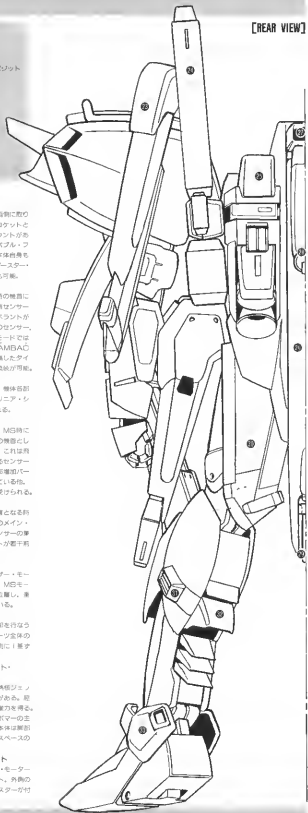
脚部のジェネレーター等の冷却を行なうペンチレーターのダクト。Bパーツ全体の冷却系は両足を中心とした内・外側に1基ずつの計4基が設けられている。

⑮脚部熱機ジェット/ロケット・ジェネレーター

両足から足先の部分には、熱機ジェット/ロケット・ジェネレーターがある。既述の可変ノズルからの燃焼で推力を得る。また、下半身及び、分離時のGボマーの主動力源である。ジェネレーター本体は脚部フレームの一部を兼ね、質量とスペースの効率を図っている。

⑯足元フェアリング・ユニット

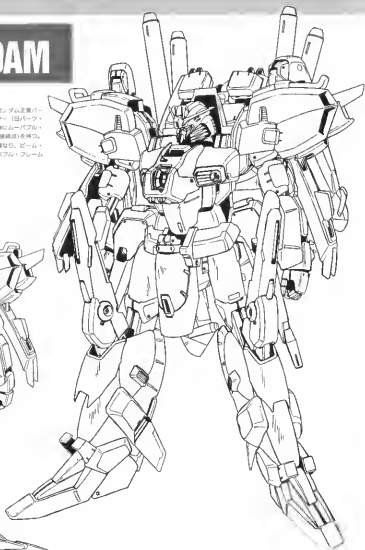
右足元部のフェアリング・モーター機構や制御機構の入ったユニット。外側のパーツにのみ、ハニード・スラスターが付いている。



MSA-0011(Ext) "Ex-S" GUNDAM

▼バック、バックをブースター・ユニットに換装した機、一機に複数台のユニットになっている。ブースター・ユニット自体もかなりの自由度があり、作戦用途に可変可能な運動性を向上させる。

►ヒール（イクスエス）ガンダム正装バージョン。増加フロント・アーマー（旧バー・コックピット座席）は、主脚にムーバブル・フレームまたは（ビーム兵器接続部）を併用。ノーマルのガンダムと異なり、ビーム・スマートガンはのムーバブル・フレームに接続する事になる。



Ex-S（イクスエス）ガンダムは、Sガンダムに計8部の強化パーツを追加/交換した重武装型である。形式番号はMSA-0011(Ext)で表わされる。

計画当初よりSガンダムは、これまでのMSに華を見ない程多くのオプション・パーツが考案されていたが、このExt型ではRX-78の頃からあったMS→近戦形態を再現し、しかもMSの戦闘力も徹頭まで底のめたスペシャルガンナーでもある。ExtはExtraordinaryの略。

胸部中央に大きく張り出した四角いパーツはビーム・バリア発生機で、コックピットの防盾と、胸部装甲システムの増強を兼ねる。Gクルーザー・モードに変形する時は、胸部装甲箇所にも大きな応力が集中しやすいので、これをフォローする様な構造に設計させて

いる。又、MS形態ではコックピット周辺の追加装甲になり、中央の胴口部の1フィールド・ジェネレーターはビーム・バリアを発生させる。Sガンダムは4機もの無敵反応甲を搭載させてはいるが、所詮全体を覆うようなバリアを常に発生させる事は出来ない。そこで普段はジェネレーターから供給されるエネルギーの一部を、チャージし続け必要な瞬間にコックピット周辺に秒単位でバリアを発生させる。これはパイロットの生存性を重視した、過剰らしい設計思想である。

肩のビーム・サーベル、ボックスは、リフレクター・インコム・ユニットに交換される。リフレクター・インコムは同様に1基ずつ納められており、ビーム・カノン、又はビーム・スマートガンから放射したメガ粒子ビームを反

射させる。リフレクター面に1フィールドを発生させる訳だが、これも大量のエネルギーが必要なのでインコムを放射している間にリフレクターを動作出来るのは1回に限られる。それでも思いがけない方向から攻撃を仕掛けられる点では大至要である。

肩の後ろに追加されるパーツは、腹部両舷ロケット/ジェット用のプロペラント・タンクと、推力強化装置だ。Ext型はSガンダムに較べて日新も戦量が備わっているの、推力とプロペラント搭載量の強化は、増加パーツに最も求められる要素だ。

更に推力はバック・バックでも1倍も強化されている。Extのバック・バックはBst型のブースターと共用の、熱核ロケット2基とそのプロペラント、そして2基のビーム・カノン部を設

けた強化型ブースター・バックであり、これを2基、スタビレーター基部に接続している。このバック・バックは、スタビレーターと同様に上下に可動で、巨大なバインダーとして重いExt型に瞬時の運動性を与えている。

武装は、腹部の80mmバルカン4門とバック・バックのビーム・カノン4門、そしてビーム・スマートガンは、腹部に増設されたムーバブル・フレームにマウント出来るので、左右大銃身のビーム・カノンはそのまま生かせる。これらのビーム砲と、肩のリフレクターインコムの組み合わせは、コンピューターが最適値を求め、いかなる目標にも数秒的な攻撃力発揮する。

Ex-Sガンダム 胸部ギミック

①



②

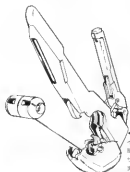
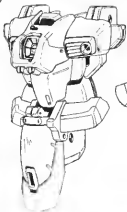


③



▶Ex-Sガンダムでは胸・腕部に周辺パーツが装着され、着脱も無いがこれらのパーツを装着した状態で、パイロットの乗降は可能だ。A・B・Cパーツのコクピットは腕部中心軸上に突っ込んである。その周辺のみを強固に防衛している訳である。

▼腕部ブロックをアオリで見ると、腕部周辺パーツは装着していない。腕部周辺パーツの形状がよくわかる。1フィールド発生器下の円形パーツは、センサー。



▼周辺的とはいえず、コクピット周囲にバリアーを巻く1フィールド発生器を内蔵する腕部周辺パーツ。

▼Ex-SガンダムのサイドV&W。そのボリュウムは、このパーツから一番低く、1.5ブースター・ユニットを含めた、腕部周辺の厚みがある。

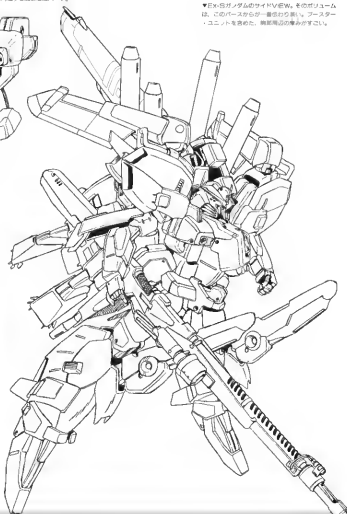
▼腕に装着されるリフレクター・インコム。ユニットは、この様に装着する。両ユニットはビーム・サーベル・ガンダムにも装着しており、実に多機能なユニットである。

SPECIFICATION

全高：25.92m 頭高：21.73m
 本体重量：85.2t 全機重量：182.50t
 パワージェネレーター出力：7,180W
 移動用ロケット推力：267,500kg×4
 56,000kg×2

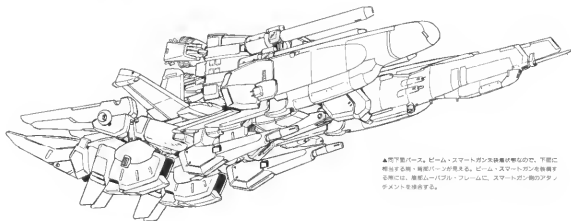
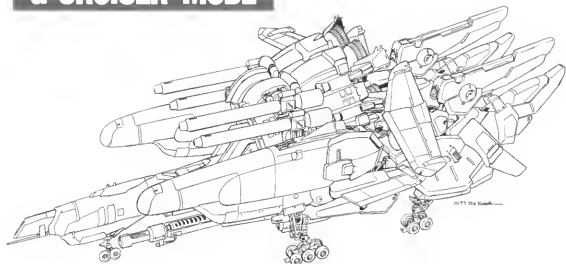
姿勢制御バーニア：15基
 センサー有効半径：10,000m
 装甲材質：ガンダリウム/コンボジット
 固定武装：60mmバルカン×4

バック・バック部ビーム・カノン
 ×4(出力2MW)
 大腕部ビーム・カノン×2(出力14MW)
 1フィールド発生器
 腕部インコム(出力3.8MW)
 リフレクター・インコム×2
 ビーム・サーベル×2(出力0.9MW)
 テール・スタビレーター60mmバルカン×4



MSA-001[Ext] "Ex-S" GUNDAM G-CRUISER MODE

▼ランディング・ブーム・ボックスを収めた状態の Gクルーザー・モード。右側面から伸びる周次のパーツは プロボラント・ユニット。機首に搭載するのは、Ex-Sモード用のサークル・スタビレーターである。



▲可下型ベース。ビーム・スマートガンは格闘用なので、下面に搭載する際、両腕パーツが見える。ビーム・スマートガンは格闘用時には、単体ムーバブル・フレームに、スマートガン側のアンテナメントを接続する。

現在のMSの欠点のひとつとして、その航続距離、及び行動時間の短さが挙げられる。これは手足を動かさざるメカニズムが機体容積の大半を占めてしまう為だ。MSの長距離飛行を助ける為の兵器として、一年戦争中ジオンが使用したド・ダイヤスを初まりとするシャクルズやグッターなどの、GDF（飛行補助装置）があるが、これとは別に運用では一年戦争当時、RX-7Bを中心としたMSの導入計画において、Gアーマーと呼ばれるMSの飛行形態が考案されていた。しかし量産性悪化の為、GMが採用された時点で中断されてしまった。これはコストの飛躍

の故に、当時のMS技術が未熟だった為、台体部分にトラブルが集中したのが原因であった。

その後、ムーバブル・フレームが一般的になるにつれ、MSの飛行形態は再び見直され（それ程MSの航続距離問題は深刻である）、MSZ-006はWFへの可変能力を持たせられた。そして大気圏突入能力と、宇宙及び大気圏内での巡航形態を得る事が出来た。これは格闘戦等を目的としたMS形態と違って、複雑な機動のない巡航に適した形状で、主なノズルの推力方向は重心付近にまとまっており、手延等も剛性が大きくなる様に固定されている。

MSZ-010は、コア・ブロック・システムを再び採用した点と大気圏突入機能を省略した点を除けば、MSZ-006とほぼ同様の変形であったが、変形に際してコア・ブロックに大きな負担がかかる点と、Aパーツの推進機構の射出システムに大きな問題があった。

これら2つのMSは、変形に追加パーツを必要としなかったが、Gガンダムでは、巡航形態になる為には追加パーツを必要とする方式を取り、MSZ-010の問題を全て解決したGクルーザー・モードを実現した。

バック・バックを強化型に換装。両側にプロベラント・バック、ふくらば

ずに推力強化バック、華にリフレクター・インコム・ユニット、そして胸ブロックには、複合防禦ユニット（コア・ブロック保護と、金体システムの補強を兼ねる）を装備して、MSとしても、ノーマルのGガンダムより防禦・攻撃能力が向上したExt型と呼ばれるヴァージョンになり、機動力も同等かそれ以上、航続力もずっと大きくなった。

大気圏脱出、月面降下一再脱が可能なGクルーザーは、MSの変形形態としては、RX-7B以来10年待ちを望まっていた理想の形と見えるだろう。

"Ex-S" GUNDAM TRANSFORM

"Ex-S"ガンダム変形機構

この変形図は、Ex-SガンダムのMSモードから、巡航形態であるGクルーザー・モードへのトランスフォームを説明したものである。Ex-Sガンダムは全体のユニット数が非常に多い、量なり合ったり入りくんだ部分はほとんど

と見えない。故、胴体の変形はP面に入り、このページでは全体のシルエットの移り変わり、翼/プロペラント・ユニット・Aパーツ主翼ユニットの移動に注目して欲しい。

1



2



①MSモードのEx-S。ランディング・ギア・ユニットをスタビライザー、プロペラント・ユニット、機体に対する移動させている。

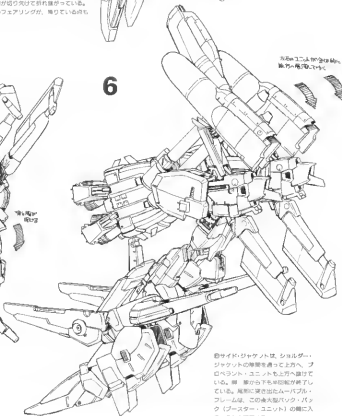
②プロペラント・ユニットは、サイド・ジャックのラッチで折り下げられている状態から、プロペラント・ユニットの折り下げ部が、外装と共に折り下げて折り畳まれている。又、胴体のフェアリングが、折り下げられている。

5



⑤翼プロペラのジョイント・ユニットの折り下げる。Aパーツ主翼ユニットは、おしりから前に折り下げて行く。大機体ビーム・カノンが前方に折り下がる。

6

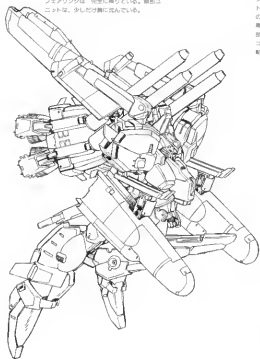


⑥Aパーツ主翼ユニットは、おしりから前に折り下げて行く。

⑥サイド・ジャックは、シールド・ジャックの機能を使って上方へ、プロペラント・ユニットも上方へ折り下げる。機体から下も折り下げて行く。最終に折り下げるAパーツ・フレームは、この折り下げるユニット（ブースター・ユニット）の横に入り、これを固定する。

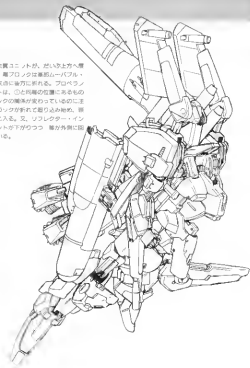
3

②サイド・ジャケットが、肩腕の取付部を裏面に、くさくさ状に折れて前方に倒れている。プロペラント・ユニット側の付着部は、各ユニットが常時正面を向く様には固定する。肩フェイリングは、完全に折れている。胸部ユニットは、少しだけ奥に突っ込んでいる。



4

④Aパーツ主翼ユニットが、だいたい上方向へ展開している。肩プロントは基部ムーバブル・フレームを支点に後方に折れる。プロペラント・ユニットは、①と同様の位置にあるものの、肩プロントの軸流が変わっているために主翼、翼根ブロックが折れて回り込み始め、頭部が、肩部に入る。又、リフレクター・インコム・ユニットが下がりつつ、肩が外側に回転を始めている。

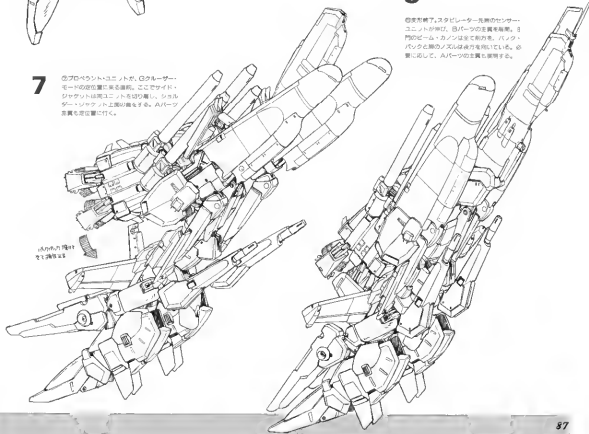


8

⑥完成終了。スタビライザー先端のセンサーユニットが伸び、各パーツの主翼を展開。8門のビーム・ガンは全て折り込み、バック・パックと脚のメスには歯牙を折込んでいる。必要に応じて、Aパーツの主翼を展開する。

7

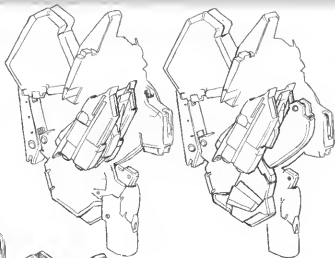
⑦プロペラント・ユニットが、Gクルーザー・モードの定位置に戻る直前。ここでサイド・ジャケットは両ユニットを切り離し、シールド・ジャケット上面の歯をする。Aパーツ主翼も定位置に行く。



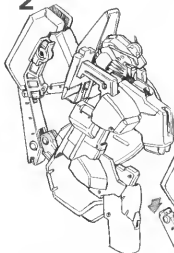
①まず、右のクハは、右側のE-X-9のメカ
M5モードと両アングルのメカに似た形の、コア
ブロックの部を引いた状態である。左はE-X
コアのみ。右はE-Xコア・A・Bパーツ・コアビ
ット・ブロックの位置を示している。

②M5モード時のE-X-9の機体、機体から見え
ている形状のムーバブル・フレームは、スタ
ビライザー基部と繋がって機体の剛性を高め
ている。

1



2

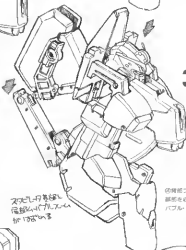


③機体ユニットが少し傾き下がっている。前
面の図の状態。肩にはコア・ブロックが内蔵
されているので、このままでは機体を収め出
来ない。

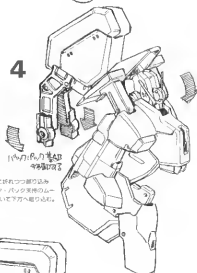
④機体ブロックに横着機体ブロックを固定さ
せる。基部固定パーツ・ユニットを途中から
2つに割って、基部ブロックと一緒に展開す
る。

ズレた位置を
調整して
合わせる

3



4



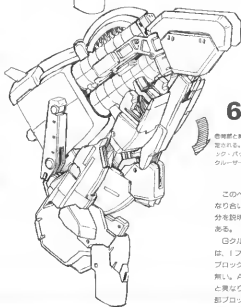
バック・バックの
ムーバブル・フレームは、
傾いて下方へ動き込む。

の機体ブロックが前方に傾きつつコア
基部を収める。バック・バック支持のムー
バブル・フレームは、傾いて下方へ動き込む。

5



6



色黒部と黒部のブロックが揃って色合わせ
定される。機体ムーバブル・フレームは、
バック・バックの中央のラッチと組み合い、E
Xクルーザーのメイン・フレームを構成する。

このページでは、前ページでユニットの重
なり合いで影になって説明し切れなかった部
分を説明する角、肩、腕などは省略して
ある。

E-Xクルーザー・モード状態のE-X-9の機体
は、フィールド・ジェネレーター及びコア・
ブロックより下方は、M5モード時と全く変
化無し。Aパーツの変形は、E-Xアタッカー
と異なり、コアビット・ブロックを基準に
背部ブロックが前方に来る様な変形である。

MSA-0011(Bst)
"S"GUNDAM plus BOOSTERUNIT

▲肩関節・スタビレータ等格下マウントされる多目的バック。プロペラント・タンク等を搭載するのに使う。

▲ビーム・スマートガンセットした日が動、肩関節・スタビレータ・ユニットを駆動するアーム・ユニットは全くの別体。つまり、両腕のブースターも各機体装着している訳である。

MSA-0011(Bst)は、巨大な強化型バック・バック4基を装備した、Sガンダムの変種機タイプである。強化型バック・バックは、元々Sガンダム近衛形態である「Bクルーザーモード」用装備の一種として、月面降下/離脱及び、地球の大気圏脱離の要求性能を満たす為に設計された物だった。しかし後にBパーツの代わり、これを2基アダプターを介してSガンダムの下半身に取付け、合計4基を装備しようというプランが提出され、それが急遽Sガンダムのバリエーションの一つとして採用された。

強化バック・バックは、MS本体からのエネルギー供給が一切なくとも稼

動するので、動力系に手を加えなくともBst型に改造が可能。またBパーツにもロケット・エンジンはあるものの、強化型バック・バックに比べて格下がいかに小さい、大加速/高速度を目的とするなら、MAと同様に質は不要なので、取ってしまった方が質量の点でも有利になる。

各バック・バックには2個づつ計8基のビーム・カノン用フレームがあり、スマートガンもここに接続出来る。両側のバック・バックには、4門のビーム・カノンを装備することが多い。全機重量でもE型3機近い10G以上の加速が可能で、質量比も大きい事から宇宙船並みの大規模軌道移行も

できる。例えば地球軌道から、単独飛行で月に達するだけの速度増分を得られるなど、サイズが小さい分MAよりも優れた部分もある。

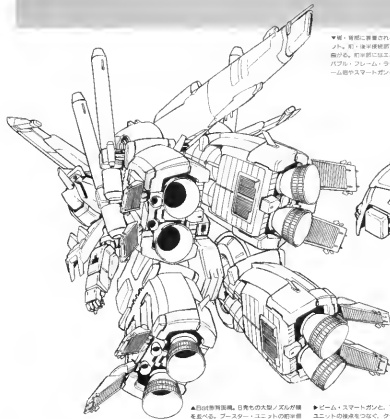
テール・スタビレータと肩プロセッサーのAパーツ全機ユニットによるAM

Bstで、射撃時の姿勢制御も、通常型MSに劣る事はない。「人型」にこだわる連邦のMSとしては異例とも見える機体だが、アナハイム/エーツー開発スタッフの意欲は発達の成果であると言える。

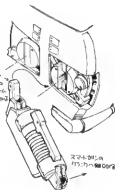
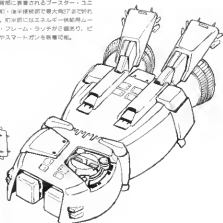
SPECIFICATION

全高：19.18m 機体重量：15.81t
本体重量：82.18t 全機重量：229.12t
パワージェネレーター出力：12,250kW
移動用ロケット推力：257,500kg×8
姿勢制御バリエーション：18基
センサー有効半径：18,800m
装甲材質 ガンダリウム合金ボジット

固定武装：60mmバルカン×4
肩型ビーム・カノン×4
(出力2MW)
弾形インコム(出力3.6MW)
テール・スタビレータ
60mmバルカン×4



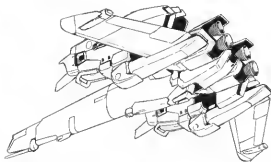
▼機・背面に搭載されるブースター・ユニット。前・後半機頭で最大角27まで折れ曲がる。前半部にはエスエムサーキット用ムーバブル・フレーム・ランタが搭載あり、ビーム砲やスマートガンを取替可能。



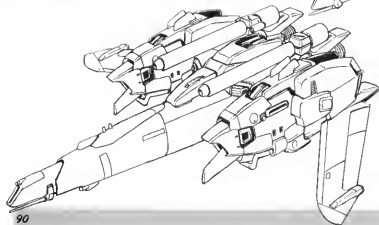
▲白は機体面。日光も大型ノズルが機を照べる。ブースター・ユニットの前半部は、そのほとんどがプロペラント。

►ビーム・スマートガンと、ブースター・ユニットの接続をつなぐ、クランク状パーツ。自由度はかなり高い。

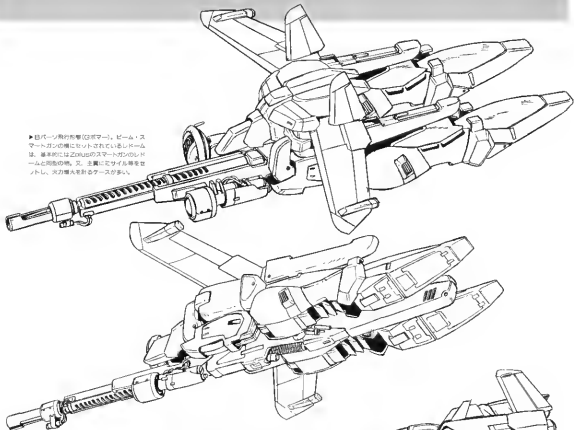
G-Attacker, G-Bommer, G-Core (FXA-08GB)



◆▲ムバーン機用武器(3アタッカー)。M8機用のターム・スタビライザーに、パルカン近接機型を装着すれば、機首にパルカンが附いて素手撃になる。



▶Bパーツ展開形態(Gボマー)。ビーム・スマートガンに機にシットされているシールドは、最終的にはZetaのスマートガンとのレドームと統合される。又、主翼にミサイル等をセットし、火力増大を計るケースが多い。



▼Bパーツ展開形態(Gコア・ファイター)。機体に詳しく言えばほとんど、旧Zetaのコア・ファイターと同等に近い、形質になっている機体はバックがキャノン・ポイント。



Zガンダムは、コア・ブロック・システムを導入した分離式TMSである。

機体はコア・ブロックを中心に3つのパーツから成り、それぞれ変形して飛行形態を取る事ができ、Aパーツ(上半身+バック・パック)をGアタッカー、Bパーツ(下半身)はGボマー、Cパーツ(コア・ブロック)はGコアと呼ばれる。同じく第4世代MSのZガンダム(ZZ)もコア・ブロック式だが、Zガンダムは3パーツ各々にコクピットを設けている。又、Zガンダムでは分離形態、バック・パックはBパーツ(コア・ベース)の一部になり、Aパーツ(コア・トップ)の推進機は肩を展開したスラスター2基だけになってしまい、各パーツの機体の力が大きく問題となっていた。これは同

時に行動する時にバランスが悪かった訳だが、ZガンダムではA・B・Cパーツの加速力の差が小さくなっている。Gアタッカーは、その名通り攻撃力に優れた機体で、MS形態時肩部にマウントされていたビーム・カノン2門を有効に生かす。機体バランスとしてはGボマーよりも良好で、軽快な運

動性能を示す。

Gボマーは火力主体となる機体であり、MS形態時にビーム・スマートガンを設置したままでも射撃・変形が可能。もちろん、通常型ビーム・カノン2門を進行方向に向けてセットする事も出来る。主翼下面には計4箇所のハード・ポイントもある。

尚、GコアはEX-G時のブースター(バック)バック(片側)を設置する事によって、コア・ブースターとして使用する事も可能で、ブースター・バックにビーム・カノンを設置すれば、火力面においても優れた機体となる。

SPECIFICATION

(Gアタッカー)
全長・21.16m 翼巾:21.16m
全重量・36.54t
ロケット推力:11,200kg×4
固定武装:バック・バック砲
ビーム・カノン×2
(出力12MW)

(Gボマー)
全長(標準機体時) 25.49m
(スマートガン装備時) 32.98m
翼巾:18.43m 全重量・24.36t
ロケット推力:24,700kg×2
固定武装:大威力ビーム・カノン×2
(出力4MW)

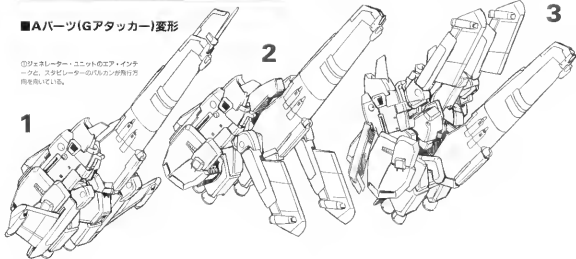
(Gコア)
全長・7.92m 翼巾:7.93m
全重量・12.1t
ロケット推力:4,120kg×4
固定武装:ミサイル・ランチャー×4

"S" GUNDAM SEPARATION TRANSFORM

"S" ガンダム分離・変形機構

■Aパーツ(Gアタッカー)変形

①ジェネレーター・ユニットのエア・インテークと、スタビレーター先端のセンサー・ユニットを収納。コクピット・ブロックが飛行方向を向いている。



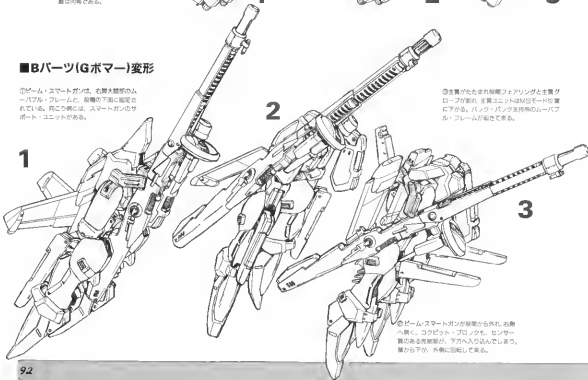
■Cパーツ(Gコア)変形

①Cパーツ飛行形態は、A・Bパーツに比して非常に小さな機体だが、最高速度・戦闘距離は同等である。



■Bパーツ(Gボマー)変形

①ビーム・スマートガンは、右側大関節のムーバブル・フレームと、左側の下面に固定されている。両側には、スマートガンのサポート・ユニットがある。



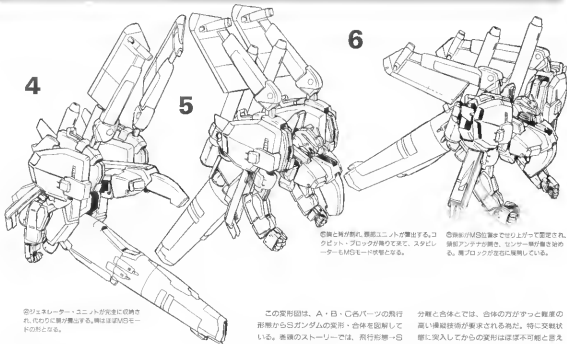
②両側関節は、主翼ユニットが前方へ折り倒転して来る。翼根はたまたま、進行方向に平行している。スタビレーター先端のセンサー・ユニットも収納。コクピット・ブロックとスタビレーターが離れる。

③主翼ユニットは更に折り込んで、肩ブロックのジェネレーター・ユニットも回転を始める。ショルダー・ジャウントに収納される。バック・バウも下がり、ビーム・カノンはこのMSモード位置になる。

④コクピットが下がり、キャノピーが翼内に収められてしまう。同時にキャノピーは、全周視センサーになるので、パイロットの視界は保たれる。

⑤機首ブロックが下面へ回転する。カナード主翼は回転して直なる様に収納する。

⑥ビーム・スマートガンが関節から外れ、右側へ折り、コクピット・ブロックも、センサーがある先端部が、下方へ入るの込んでしまう。翼から下がり、外側に回転して来る。



各ジェネレーター・ユニットが完全に収納され、代わりに翼が突出する。翼はほぼMGモードの状態となる。

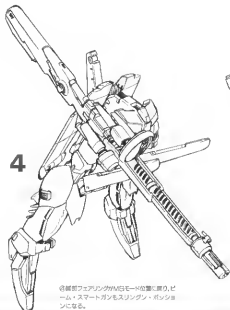
変身形態了。コア・ブロックが完成する。4 先あるエンジンのノズルは引き込まれ、エンジンがアイドリング状態・又は停止される。

右腕と背が折れ、腰部ユニットが突出する。コックピット・ブロックが降りてきて、スタビレーターもMGモード状態となる。

右側面がMG位置までせり上がって固定され、頭部アンテナが開き、センサーが働き始める。肩ブロックが左右に展開している。

この変形図は、A・B・C各パーツの飛行形態からSガンダムの変形・合体を図解している。巻頭のストーリーでは、飛行形態→Sガンダムの変形が行われたが、これは運用上極めてめずらしい事と言える。何よりも、

分離と合体とは、合体の方がずっと難度の高い操縦技術が要求されるのだ。特に交戦状態に突入してからの変形はほぼ不可能と言えるよう。



右側面フェアリングがMGモード位置に戻り、ビーム・スマートガンもスリング・ポジションになる。



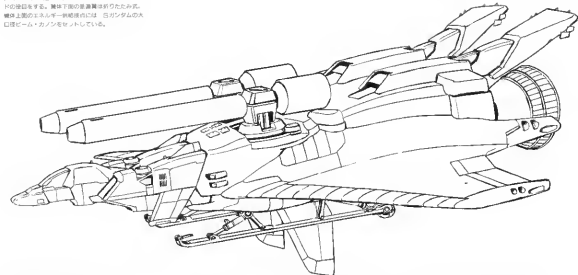
腰部の収納されていたAパーツの腕が空間内にコア・ブロックの上半部が入り、固定される。Cパーツのエア・ダクトと、Aパーツの腕のベンチレーターが後がり、Cパーツの冷却系を作る。AパーツとCパーツのコックピット・ブロックは、前後に重なった状態となる。

る。コア・ブロックの下半部はBパーツと後からCパーツの機体ブロック先端はBパーツ・ドッキング・ポートに入って、コックピット両方が統合される。A・B・Cパーツのコックピットは、胴体中央にまとまっている。

FXA-08GB-Bst

CORE BOOSTER

▼FXA-08GBに使用したコア・ブースター。これは大気圏外/外で専ら出る主翼をセットした状態。コア・ファイター(旧コア)本体も、前進機を固定したカードの枠に入る。機体下部の推進翼は折りたたみ式。機体上部のエネルギー供給機構は、Sガンダムの大口径ビーム・カノンに接続している。



▲可変型ベース。機体機翼はランディング・スキッドを使用しているが、通常の脚をセットするタイプも存在する。(ランディング・スキッドは、飛行中はバンタグワフの様に折りたたまれる。)主翼下面には最大大口径のハード・ポイントも取り付けられ、内4箇所はパイロン取り付け、1箇所は半導体6m形式の常駐ミサイルをセット出来る。

現在地球連邦軍の航空戦力は、V作戦の脱出用ユニットとして開発されたコア・プロトタイプ・システムと、21世紀末の、高々度一軌道兵器技術の融合した、コア・ファイター・シリーズと呼ばれる一連の航空機を主力とした独特の機体。

これが形作られた一年戦争当時、ジオン公軍のMSを脅かす為のMSの開発と生産に集中する為、航空機に充分な力が廻らず、又、MSやミノフスキーによって大きく変化した戦闘、戦術の、丁度良書の時期でもあり、更なる対策に迫られた為、こういった形になった。

コア・ブースター開発は、ジオン軍の地球陸上に対する制空力としての航空機の必要性故であり、コア・ファイターを応用するのが性能、コストのバランスが最も適当だと判断されたか

らだった。この旧コア・ブースター(F-FXア使用)は予想以上の戦果を挙げ、連邦軍機隊を大に自信づかせた。

旧大戦終了から7年後、アナハイム・エレクトロニクスで開発されたSガンダムは、オプション・パーツも併せて設計され、MSとしての運用以外に各パーツ別の運用を含め、Gコア(コア・ファイター)を中心とした周辺機材における幅広い戦術システムの実験でもあった。

乗員の脱出システムでもあるGコアは、それだけでなく高機能な宇宙/大気圏内戦闘機だが、極端に小さい機体である為、兵器/燃料の搭載量が不足していた。そこで、旧大戦当時のV計画のコア・ファイターの時と同様に、ブースターを装置し、しかもMSのブースター・ユニットのパーツを共通にしてシステムとしての整備性・運用等を

高める案が当初から予定された。

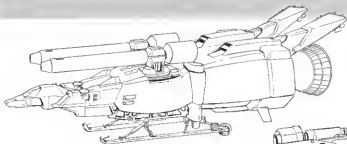
Sガンダムのブースター・ユニットは、前年型が汎用スペースになっており、大抵はプロペラント・スペースとして使用される。コア・ブースターではこのスペース内に、アダプター・ユニットを収納して、Gコアと接続される。アダプター・ユニットは、Gコアとの接続部を前面に持つ他、翼後部スキッド、下方へ延びる垂直翼、プロペラント・タンクが一体になったもので、ブースター・ユニット前部で下方からすっかり変換される。大気圏内で有効な主翼も、アダプターを介して取り付けられる。主翼の翼端と付根後部は、姿勢制御スラスターを持つ。下面垂直翼は機体下に折りたたまれる。上面のムーバブル・フレーム・マウント(エネルギー供給機構)は、ビーム砲等の武器が取り付けられ、Sガンダム用のビーム

カノンはもちろん、他のビーム兵器のマウントも可能となっている。

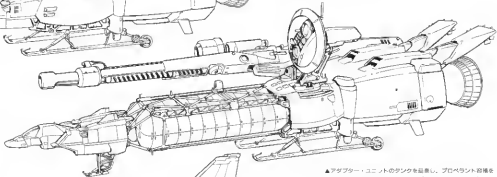
宇宙での場合は、主翼パーツを取り外した状態で使用。アダプター・ユニットのタンクを長くして、プロペラント容積を増やしたタイプもあり、Sガンダム303E(Bst)軍などと同様の作戦に使用するプランも考えられている。

SPECIFICATION

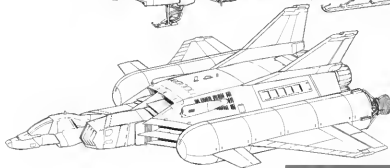
全長	16.03m	翼幅	14.78m
全機重	27.25t		
移動ロケット推力	267,500kg(Max)×2		
固定武装	ミサイル・ランチャー×4		
機銃	ムーバブル・フレーム基幹×2		
	ハードポイント×6		



▲大気圏外にその仕様を限定し、主翼を取り外したタイプ。スラスターは数ヶ所凝縮されているが、低コストなのが魅力。

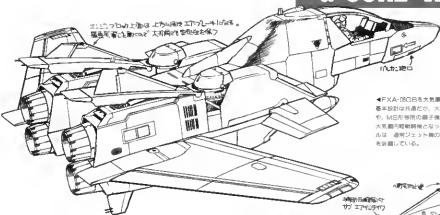


▲サブター・ユニットのタンクを延長し、プロペラント殺傷を極めたエクステンディット・タイプ。後部関節モーション仕様で、機体上面のエネルギー供給構造には、ビーム・スマートガンとアイスク・レドーム・システムを共に配する事もある。



▲FF-XAを使用した、一年戦争時使用された旧コア・ブースター・メカ・カノン部門を有し、機体下面にはウェポン・ベイを備える。
(based design/Kunio Ohgawara)

FF-08GB G-CORE VARIATION

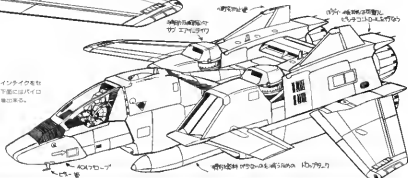


ゴッドコアの上面は、上から順にエクスプローダー、高エネルギーの「コア」大気圏外に使用可能。

ハッチ口

▲FF-XA-08GBを大気圏外仕様としたFF-08GB。基本設計は共通だが、大気圏外用の生存維持装置や、MGI形専用の電子機器を取り付けた異形なる大気圏外戦闘機となっている。機体後方のノズルは、通常ジェット機の様な大気圏外の可変ノズルを装備している。

▲機体上面には、サブのエア・インテイクをセリットしており、又、機体ブロック下面にはパイロンを介してトロノ・タンクを接続出来る。



ハッチ口

ハッチ口

ハッチ口

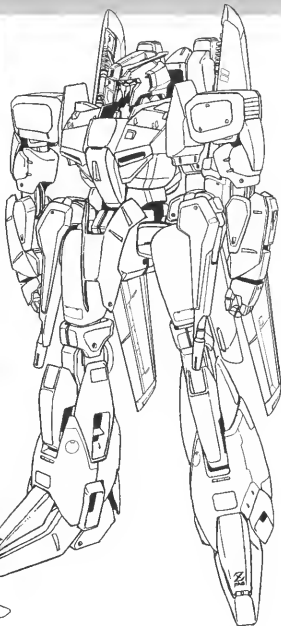
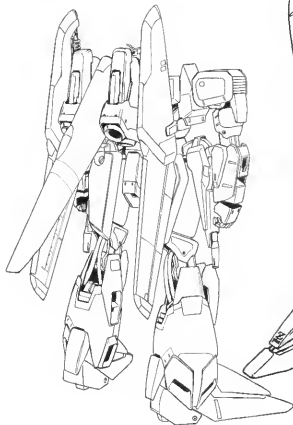
ハッチ口

ハッチ口

MSZ-006CI Z plus

▶プロト機に対して、各部分がリアデザイン・簡略化されている。省略部分が大幅に削減された上に、バルカンの位置調整が図られた。胴部にはデチャ・フレア・ディスプレイサーも追加されている。

▼同型1号機・VIEW。フライング・アーモ―はVIEW機の機とされ、フライング・バインダー式に改造される。又、スタビレーターとフライング・バインダーの間に、バック・バックが追加されている。



MSZ-008・Z（ゼータ）ガンダムは、アナハイム・エレクトロニクス社の機体で、特別なオプション無しに大気圏への再突入を可能とするウェブ・ライター（以下WR）への実装が可能となるMSだった。しかし、複雑な上に高価で、とても大量に配備出来る性能のものではなかった。

しかし、WRモードの有効性に異なったカラバが、再突入用ではなく、大気圏内高速飛行用の可変MSに再設計して、Z plusとして少数が生産された。これがA1型で宇宙では運用出来

ないものの、地球上ではカラバによって大変有効に使用された。そこで、大気圏内専用で作られたZ plusを、今度は再び宇宙用として再設計する計画が進められた。ここで出来たのがC1型で、真空中での冷却・生態維持用の装置を追加し、エンジン、プロペラント容量も改善され、フライング・バインダーとターム・スタビレーターの間に、小型の熱機ジェットを基盤としたバック・バックを装備したタイプである。

試作は、A1型で開発されたムーバブル・フレーム支持のビーム・カノン

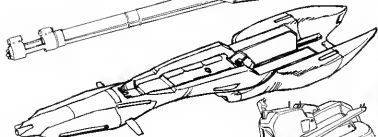
が、左右の大腿部に1門ずつ装備されている。これは、近年発達したムーバブル・フレームをビームコイルに連結して、エネルギー供給から射撃コントロールまで、MSの腕を使わずに操作可能なシステムである。両腕はそれ以外の目的に使用できるので、オプション兵器が有効に活用出来る。

C1型のオプションとして代表的なのは、ビーム・スマートガンだ。携行したままWRに装填可能な装備で、一方の腕のラッチにムーバブル・フレーム結合してコントロールし、もう一方

の腕で収納式グリップを保持する。長距離射撃が可能な大口徑ビーム砲であり、専用の回転式ディスプレイ・レドームの動きによってアフト・レンジからの狙撃にも高い性能を発揮する。

細かいセッティング手続きを行なう必要があるが再突入は一応可能で、プロペラント・タンクの増加によって月面降下・軌間・月面上への上昇のミッションも可能とする。素直なMSではあるが、トランスフォーマブルMSとして考えれば比較的安全で、特殊な場面では大いに活躍した機体である。

▶ビーム・スマートガンを搭載した□1型ウェイク・ライダー・モード。機体右側には、ディスク・レドーム・システムも搭載される。スマートガン銃撃の高、その全長は極めて短い。



▲機体部分に各種センサーを内蔵した、標準型感知用サブ・ユニット。すでにプロト型の機体“シールド”とは異なる形状になった。

▶A1型の感知機として、細いハイメガ・カノン砲を射したタイプがA1型。また、ターゲット追従のディスク・システムも備わっている。ボール・アウト後のA1型から目標が追従された。が、目標の東航配場の情報は、縦線としてパーツ交換機に分解され、短かい一生を送っている。

▼A1型のフロント・スカート。□1型の展開型プロテクターは、この物をそのまま採用していた。



A1型

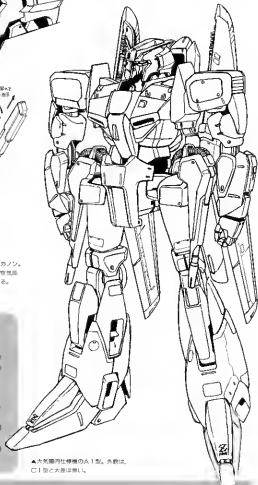


C1型



▲A1型とC1型の、それぞれの大型砲台・カノン。A1型の物はエネルギー供給用ケーブルが内蔵されている。C1型はその点を大幅に改良している。

◆ビーム・スマートガンにセットされる、ディスク・レドーム・システム。その形状は従来のものが大きく、大気圏外での使用が可能。



▲大気圏外で使用するA1型。外観は、C1型と大差はない。

SPECIFICATION

[MSモード]

全長 22.11m 全高 16.68m
 本体重量 30.18t 全機重量 77.04t
 [WRモード/標準装備時]
 全長 24.90m 最大全高 23.54m
 [WRモード/ビーム・スマートガン装備時]
 全長 36.00m 全機重量 88.77t
 パワージェネレーター出力 1,370kw
 移動用ロケット推力 18,300kg×4
 12,400kg×4
 姿勢制御バーニア、3基

センサー有効半径 [標準装備時] 17,300m

[ビーム・スマートガン装備時] 21,000m

装甲材質 ガンダリウムアコンボジット

固定武装 強制砲撃バルカン×2

大銃器ビーム・カノン×2

(出力1.4MW)

ビーム・サーベル×2

(出力0.9MW)

オプション、ビーム・スマートガン

(出力0.1MW)

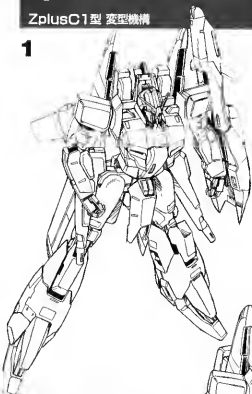
Zplus C1 TRANSFORM

Zplus C1型 変型機構

Zplusは、プロト008型(いわゆるZガンダム)の変形機構を簡略化した物、と見える。背面にセットしたウィング・バイナダーは、肩ブロックと同ブロッコ化した事により、剛性面での不安も減ったうえ、トランスフォームも

より滑らかな物となった。プロト機よりもトランスフォーム自体の強靱性が向上した最大の要因は、ムーバブル・フレーム自体の性能がプロト機とは比較にならない程向上している点である。

1



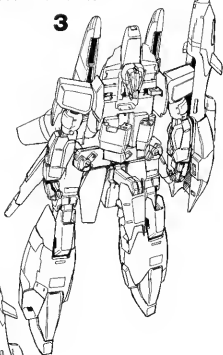
①Zplus C1はMSモード。左腕には、標準型サブ・ユニットを装着しているが、ビーム・スマートガン銃種でも、トランスフォーム自体に変化は無い。

②WRモード変形に突入。まず、腕部ユニットがタレの下がり、ストンブする。肘間のムーバブル・フレーム・ユニットが中心から広げられて展開し始める。所定のフェーリングが下方に降りて、足踏とフィントする。

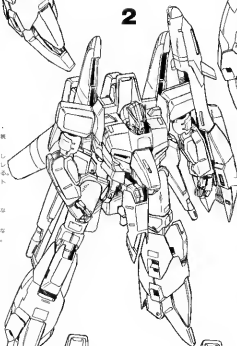
③中央前方に突き出しているのは、スカート蓋的なムーバブル・フレーム。

④翼カバーを取り外している状態。MSモード状態なので、腕部ムーバブル・フレームが閉じられている。

3



2



⑤を腕に装着したサブ(サポートユニットが肘内モードに並び、腕部ユニットが下方に降りくると同時に、腕部ブロックが上方へはね上がる。このユニット・ブロックも可動し、肩・腕部ブロックと同期している。)翼カバーが閉じてきて、同時に腕部ムーバブル・フレームが完全に閉じる。

⑥パーツを全て取り外した、Zplusの簡易基本フレーム。この部分は、A、C、Dの部品共通である。

⑦腕部ムーバブル・フレームが開かれ、WRモード位置になっている状態。腕部ブロックも上方に展開され、変形機構の構造がこうなっている。(翼カバーは、背面のパーツで付いている。)

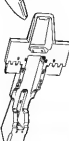
A



B



C



D



④ウィング・バンダーが、肩ブロックと共に前方に回り込んで来る。ウィング・バンダーとすれ違いながら、大関節ヒーム・カノンが前方を越えて上方を向く。

⑤ウィング・バンダーが縦向きと水平な位置に来る。肩は左右キレ込んで、サブ・ユニットがWモード位置で固定される。あとは、ウィング・バンダーのムーバブル・フレームが折れれば、WRモード状態となる。

⑥ウィング・バンダーの基部がボディと完全に一体化して、Wモード状態に交代完了。

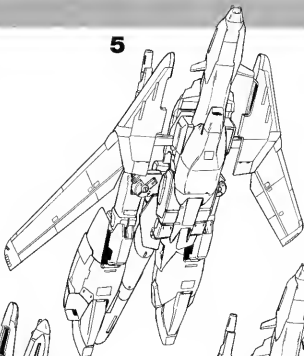
⑦肩カバーが折れた状態。肩ブロック等がたたまる。図では省略しているが、肩と肩もWRモード位置になって固定される。

⑧テール・スカートはWRモード状態を示す。膝関節は、最終的にこの位置に納まる。

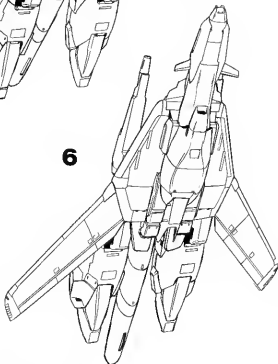
⑨ウィング・バンダーのグローブと、そのムーバブル・フレームを加えた図。変形図④からサブ・ユニットを取り外した状態。

⑩WRモード状態の各ユニットの位置関係を表す。グローブが横へ横に広まっている様子が見える。中央に突出したムーバブル・フレームで、サブ・ユニットが固定される。

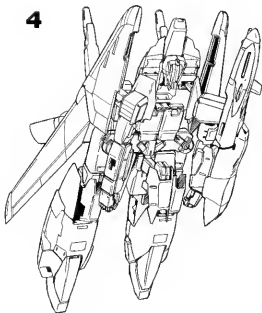
5



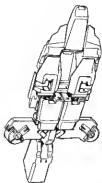
6



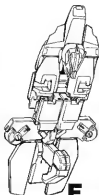
4



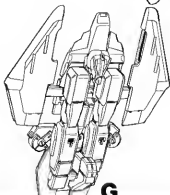
E



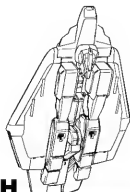
F



G



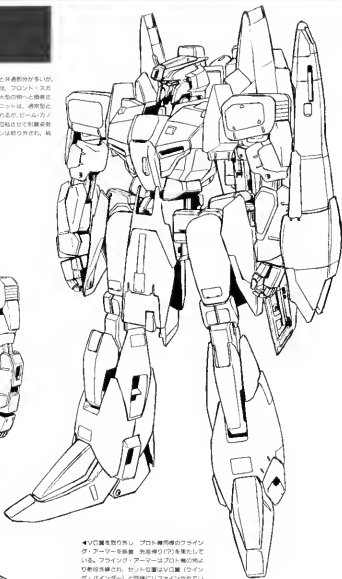
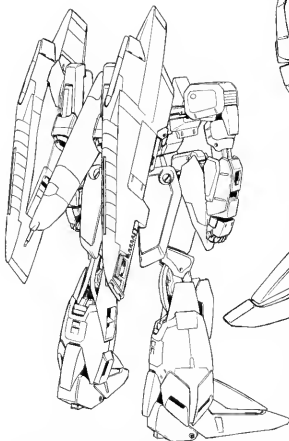
H



MSZ-006C4

Z plus

►基本的には宇宙用○1型と共通部分が多いが、WRモードを重視した形態。フロント・スカートはより翼状効果の高い大型の物へと換装されている。変形用サブ・ユニットは、通常型と同じく翼状に装備されるが、ビーム・カノンとして使用する場合は非回転させて射撃姿勢を取る。大腿部はビーム・カノンは取り外され、異なるフェアリングが付く。



◀VQ翼を取り除き、プロト・機頭側のフライング・アーマーを拡張、先端部(?)を重たしている。フライング・アーマーはプロト機の格より数段太くされ、セット位置はVQ翼(ウイング・バインダー)と同様にリアフィンされている。ショック・ウェーブを形成するのに効果的に海流があった引揚翼式フライング・アーマーは、先端部のみ固定と回転にリブアップされている点も上級。又、テール・スタビレーターも○1型と比して小型の物がセットされている。

Z plusは、TMSとしての完成度が高く、ガンダム・タイプとしては珍らしくある程度まとまった数が生産された。中でも○型は宇宙用MS+WRのシステムに変換性があり、幾つかのバリエーションが作られた。

Z plusの特徴であるウイング・バインダーは、MS/MA両モードで有効に使われるが、大気圏上層での機動には、プロトZのフライング・アーマー型の大気圏内では低空から高度まで良

妙な揚抗比を持つが、大気圏上層部を縦横自由で飛行する際、大きな主翼には大きな抗力が掛かってしまう。これは、元々カラバが地上での展開を企図するために設計したバインダーを流用したため、こういった機種の飛行性能に無理が生じたのだ。

○4型は低軌道〜大気圏上層を守護範囲とする目的で、逆V字型の正面形の厚く大きな後退角を持った小さな主翼のWRになる様に再設計された機体だ。(この形状を本末ウェーブ・ライダ

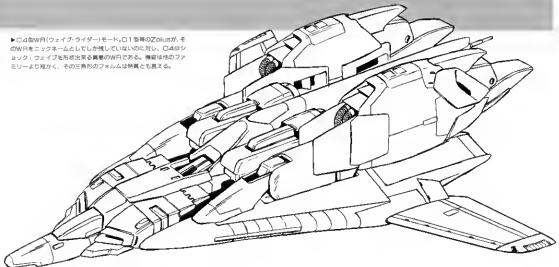
ーと呼んでいた。)

通常の機体では、大気圏突入などの際、マッハ6以上の音速超過で発生する衝撃波に包まれてしまう。しかも、この時大気は高温に昇され電離してしまいうので、機体はブラックアウト状態になってしまふ。しかし、○4のWRはこの衝撃波を機体下層に集中させるため、電離した大気に包まれる事もなく、また抗力の一部を推力として取り出すので、この機種の飛行条件に適している。両大腿部のビーム・カノンは重

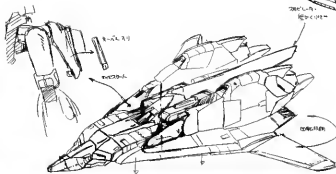
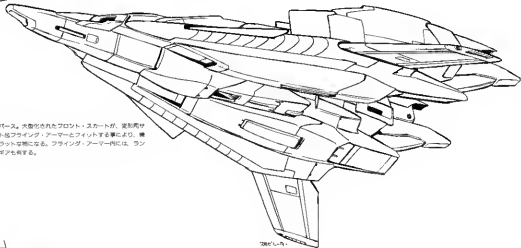
去され、機首になる飛行用サブ・ユニット先端に1門装備される。大腿部には無差別のフェアリングが付けられ、M時にはサイド・スカートとなる。ここにはビーム・サーベルが1本収納されている。

○4型はWRの優れた飛行性能を生かして、大気圏ターンを利用した近軌追跡戦や、敵の再突入時の奇襲攻撃に活躍して大きな戦果を収めた。

▶C4はW月(ウェイブ・ライダー)モード。O1型機のZplusが、そのW月をニックネームとしてしか残していないのに対し、C4はショック・ウェイブも形成出来る真意のW月である。機首は他のフアミリーより短かく、その三角形のフォルムは特異とも見える。



▶W月下部ベース。大型化されたフロント・スカートが、変形用サブ・ユニットとフライング・アーマーをフィットする事により、機体下部がフラットになる。フライング・アーマー内には、ランディング・ギアも収まる。

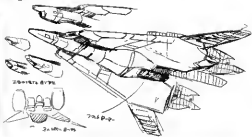


▶4ヶ月間製作所に置かれた第一機。"ウルトラ(オーーク)号"のダマに見え、"真面目な付けたかんじ"という固定概念が脱み取れる。この時点ですでに基本形のフォルムは完成している。

SPECIFICATION

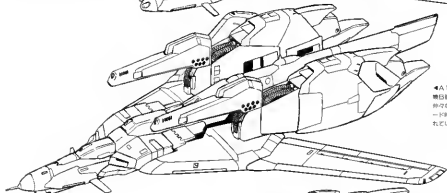
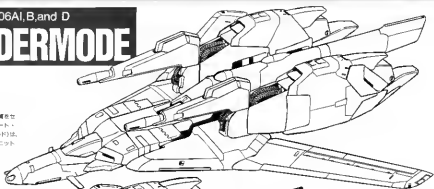
(MSモード)
全高: 22 (33m) 稼働高: 19.88m
(W月モード)
全長: 24.64m 最大全幅: 19.58m
本体質量: 32.56t 全機質量: 64.15t
パワージェネレーター出力: 2,770kw
移動用ロケット推力: 18,600kg×4
12,400kg×4

武装部数: パーニア: 12基
センサー有効半径: 18,600m
装甲材質: ガンダリウムα コンポジット
固定武装: 機首50mmバレル×2
ビーム・サーベル×2 (出力0.9MW)
変形用サブユニット・ビーム・カノン
(出力1.6MW)

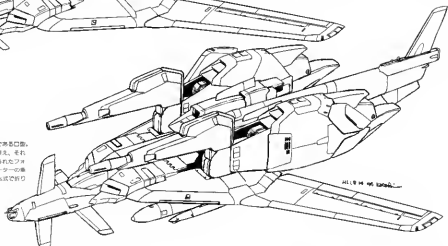


MSZ-006A1, B, and D WAVE-RIDERMODE

▶プロト機の空形機体を全面的に生かし、V.G翼をセットしたA1型。プロト機では単なる変形サポート・パーツであった機体バーン(MS形態でのシールド)は、各種センサー等を組み込んだ本格的なサブ・ユニットとなっている。



◀A1型をベースに製作された、T.M.S.機体機白装。当然人乗りの場合となっており、様々な会話をフォーム化している。又、MSモード時に格れる機体も、人乗り用に設計されている。



▶Zplusシリーズ中、最も機体機であるD型。WRモードを優先させた機体とも思え、それ故MSモードはA型以上に人形を付けたフォルムを有する。サー・スピリット・センサーの機体フィン、MSモード時には駆動式で折りたたまれる。

006系の飛行形態は、V.G翼(可変後送翼)のZplusも兼ねてがウェーブライダー(以下WRと記す)と称されているが、これは最初の試作機であったZガンダムの飛行形態が、大気圏突入時の飛行に使えるWR型という特殊な設計であったが、その名残が習慣になったものである。

Zガンダム本家のWR型というのは、逆V字の正面形とクサビ型の平面形をした飛行体で、超音速飛行で発生する衝撃波・ウェーブ(空気の圧縮)を機体の下面に集中させ、それに乗り切るようなスタイルで飛行する。WRというネーミングも、ここから来ている。

従って、ZガンダムのWRは、超音速の速度、周旋に耐える様な機体設計だった。ところがZplus A1

型のWRは、大気圏内専用で作られている上に、マッハ1前後でしか飛行しないので、T.M.S.の前にはかなりコストを下げる事が出来た。

主翼はフライング・アーチャーから、ウィング・バインダーのV.G翼に換えられ、高空での飛行性や、電磁波拒絶、航路距離が大きく改善された。このV.G翼は、MS形態ではMSN-00100「巨式」と同様にAMBAC(アンバック)に使用し、宇宙用のO型でも採用され有効な働きを示した。

Zplusを最初に採用したのはカラバであったが、Zplusはカラバにとって初のT.M.S.でもあったが、パイロット乗組の為にT.M.S.練習機が必要だった。これがD型で、A型をベースに、リニア・シートと全周視モニターをもう一組組み込んでいる。パイロット乗組

には、地上シミュレーターと組み合わせて使用される。

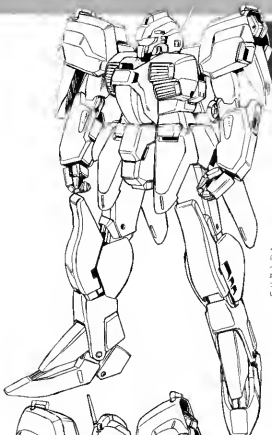
A型の開発にあたっての主眼は、MSに飛行能力を加えるという事だった。MSは行動範囲の狭い兵器で、スラスターを使った距離位なら可能だが、何百km離れた地点へ自力で攻撃に行く様な質の出来る機体は、Zplusが誕生するまで無かった。これらにより開発当時のA1型の存在意義は大変大きかった事がわかるが、T.M.S.の開発が進んできると、WR形態には単に目的地までの移動の手段としてだけでなく、空中戦を想定した運動性や機動性など戦闘性としても高度な能力が要求される様になった。A型の設計ではWRの空中戦など想定されていなかったが、操縦性も出力力も一般の戦闘機には及ばなかった。そこで、

WRの性能を戦闘機並に高めたD型が開発される事になった。

D型はWRの機体につく水平フィンが強化され、垂直フィンも機体とスタビレーター後に追加しており、各動翼と主翼、主翼グロブの面積が増している。更にA型には無かったバック・パックが付けられ、ここに新たに熱核ファンジェット・エンジン2基が収められた。その他にも空気抵抗を減らす為に各部がリファインされ、火器制御システムやフライト・コントロール用のコンピュータなども改良されている。その結果D型は、Zplusシリーズ中最も高価になったが(EWAC機であるE型はのぞく)、ガンダム・タイプの高性能MSでありながら一般の戦闘機の能力を合わせ持つ、最もバランスの良いT.M.S.になったと言える。

MSA-007

NERO

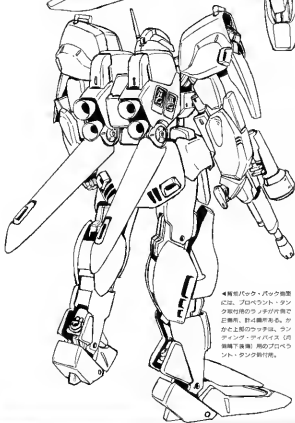


▲右ガンダムの量産型と異なる、大口、大口から顔のそかせるムーバブル・フレームは、バインダー機構可能な、数々のオプションに対応出来る構造となっている。機体タクトのダブル化が、その大型ジェネレーターを物陰している。

▲ネロの頭部U字線。量産型の機体は、バルカンを標準に持たないが、カバーが装着されている。其部分のU字線に、バルカン・ボルトを装着する。



▲ネロの持つビーム・ライフル。RX-78のビーム・ライフルに似た形状を持つ。右腕部に搭載されるセンサーは、右ガンダムのビーム・スマートガンの特と同等。



▲機体バック・バック機体には、プロペラント・タンク部付用のラ・ンチが内蔵で標準。計1箇所ある。カカと上腕のウツシは、ランディング・タイプは、内蔵下後部。用のプロペラント・タンク部付用。

戦後の連邦製量産型MSの開発には、主に2つの流れがある。ひとつは一年戦争後ジオンから得られた技術を継承した「ザクードムーブルググ」系のジオン型MS。もうひとつは、一年戦争で大戦果を挙げた連邦製高性能MS「ガンダム」の発展型GM系MSである。この2系統は互いに技術的影響を与え合いながらも、2つの異なる設計思想として現在まで流れている。

戦後、アナハイム・エレクトロニクスがガンダムのコードネームをそのまま継承して、ギリシア文字を冠した数々のアナハイム・ガンダムを輩出した。時代時代の最先端技術投入したこれらのアナハイム・ガンダムは、斬新なアイデア（空形やバインダー・システム等）を盛り込みつつも、MSとしては格闘性能を重視した機体の少ないMSを目標としているのが特徴。ザク系MSが、大量配備を前提に、「何かに時代に合わせた新術を取り入れていくか」という思想であるのに対して、GM系では、「高性能だが製造容易な実験機であるアナハイム・ガンダムをベースに、簡略化して量産機にまとめあげていく」スタイルをとる。

ネロの設計は一年戦争以来、白雲ましいい進歩を遂げたガンダム系から得

られた多くのデータが使用されている。一年戦争後、連邦では従来した兵力を整えるため、GMⅡやハイザックなどの廉価で手軽なMSが主力であったし、グリス戦争中は次世代MSの試行錯誤に没れていたため、量産機に十分な技術のフィードバックが出来たのは久しぶりの事であった。

ネロは、(イオタ)ガンダムの下半身、(ラムダ)ガンダムの上半身の設計を合わせた比較的可変な量産機である。胴口にはムーバブル・フレームを利用したバインダー機構を装備可能で、チューニング次第では更に上のクラスにMSに匹敵する。こういったポテンシャルの高さが、ガンダム・ベースのGM系MSの機体と異なる。

SPECIFICATION

全高: 20.20m 標準重: 15.02m
 本体重量: 34.1t 全重量: 80.5t
 パワージェネレーター出力: 1,600kw
 移動用ロケット推力: 10,200kg×4
 姿勢制御バリア: 10
 センサー有効半径: 12,000m
 装甲材質: ガンダリウム・コンボジット
 固定武装: ビーム・サーベル×2
 (出力: 3MW)

NERO(Trainer TYPE)

▼左翼を外して右側のバウスが長く伸びる様に構えた。ネロトレーナー版のサイドバウス。バインダーはムーバブル・フレーム機構の作動で、かなり自由度がある。

◀ネロトレーナー版サイドバウス。この機構でバインダーを固定すると、バックパックのノズルとバインダーのノズルの向きが、飛行方向と同一線上になる。

▼トレーナー版の光となった、バインダー後部の半口。光面はビーム・カンシを表現するが、あまりにも単純な構造とした為、決定稿の様に変更された。

◀量産型半口の初期機。MSN 00100試作の機体。といった雰囲気がある機体に注ぎ、決定稿よりも、いかついプロポーションに見える。

ネロトレーナー版の半口。決定稿。

T型とはtrainer(訓練者・訓練機)のTで、実機開発段階訓練の必要性から、戦術教導団や、MS戦術の指導用訓練機として開発された。

ネロは、ガンダムとZガンダムの設計を応用した量産機だが、出力の割に軽量で運動性が良く量産機の中では比較的高性能だ。そこで簡にバインダーを装備し、機体をチューニングしてトレーナーに仕立てたことになる。

変形型バーニアの付いているこれ等の機体は取り去られ、バインダーと干渉しない小型の胸アーマーが新造された。バインダーは肩関節と胸ブロックを中絶するフレームを延長し

て取り付けられる。この部分は半口の設計当初から奇案のようした性能拡張を見越して造られたハード・ポイントで、充分な剛性と高い自由度を持っている。

新設計されたバインダーは比較的小型で、バック・バックと同じ熱核ロケット・エンジンが包まらず搭載され、前半部はプロペラント・スペースになっている。その他の武器などは搭載していないコンパクトな設計だが、これは実戦参加を主眼としている訳ではないので、行動時間を少々犠牲にしても運動性を高めたかったからだ。その結果バック・バックの二本のスタビライ

ターと肩バインダーによるAMBADで、それまで肩ブロックのバーニアで行なっていたロール反転は半分以上に時間短縮出来る様になった。

わずかの質量の増加に対して推力は倍増したため瞬間加速も大きく、射の強いパイロットであればかなりの高性能を引き出す。ネロ・ベースでも、教官パイロットが搭乘した丁型は、優秀なアグレッシブ機として当初の要求以上の機体となった。

パイロット訓練用には最適で、多くのMS部隊でパイロットの練度を高めるのに貢献している。

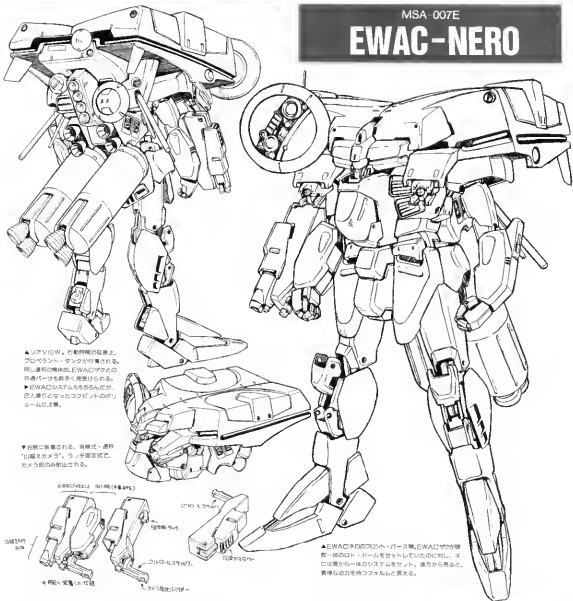
SPECIFICATION

全高 20.68m 全幅 19.02m
 本体重量 39.2t 全機重量 51.70t
 パワー・ジェネレーター出力 1,650kw
 移動ロケット推力 10,200kg×4
 8,400kg×4
 (バインダー)

変形型バーニア・日馬
 センサー有効半径 12,000m
 装甲材質 ガンダリウム・コンボジット
 固定武装 60mm/1.5カン×2
 ビーム・サーベル×2
 (出力0.9MW)

MSA-007E

EWAC-NERO



EWACネロは、早期量産型MSである。ミノフスキー粒子が作るフィールドは、電源として使われる高圧電圧の蓄積を、著しく減衰させる。この時代にレーザー素子は必要十分であるとは思えないが、グラナダ事件でミノフスキー粒子の放射散布が禁止された為、粒子濃度の充分低い密域ではレーザーによる蓄積、稼働は有効である。

MSA-007をベースに作られた本機は、レーザーアンテナを収納した巨大な頭部と、データプロセッサや通信装置を持つ専用バックパック、パイロットとオペレーターの2名が隠匿する大型大型化したコクピット・ブロックなど

が、大きな特徴だ。

頭部には、長距離用のレーザー・アンテナと敵味方識別用アンテナが内部に、正面にマルチ・センサーがあり、パッシブな情報収集も行なわれる。

これらの情報は、全てデジタル処理され、レーザーと電波信号で電磁的OIC（コンパクト・インフォメーション・センター）にリアルタイムで送られる。更に無線による通信が不可能な場合など、背部のデータ・ボッドに情報を記録して打ち出し、回収させる。またRPV（無人探察機）や有線式山崎カメラも備えており、必要に応じて使い分ける。

EWACザクに比較して、ベースとなっているMSの性能が良い分、運用性、生存性に優れる上、重量が2人になった為、オペレーターは機内に収められず、外部に専用の乗務員が乗る。

またEWAC用として任務の性質上、作戦行動時間には非常に長く、増設プロペラント・タンクが追加されている。EWAC機は荷重OICを中心とした、EWACシステムの構成要素のひとつであり、OICや、他のMSと連携し、システムティックに運用されることによって真価が発揮される。

SPECIFICATION

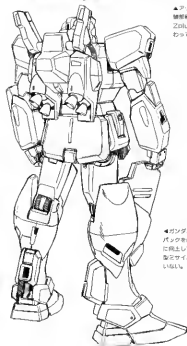
全高	22.03m	頭高	21.22m
全重	45.6t	全機重	7.2t
推進用コックピット	出力・1,550kw		
姿勢制御用バーニア	10,200kg×4		
装甲材質	ガンダリウム・コンポジット		
固定武装			

RGM-86R

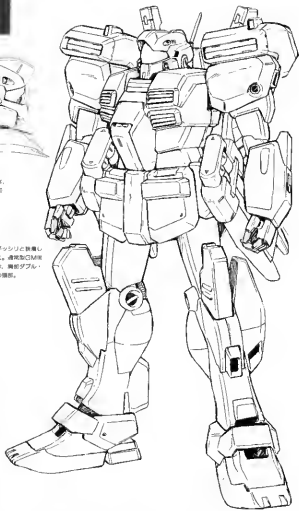
NOUVEL GMIII



▲アップ・ディテール最新鋭である、最新鋭。しなやかなセンサーを約40、Zulu/ネオの要素が多少変わっている。



▶右側ウェポンをゴツリと装填したフロント・バース。過剰なGMのこの大型な推進力は、前部ダブル・ダクトと、新設計の機体。



◀ガンダムMK IIと同様のバック・バースを装した角に、機体は大幅に向上している。(図では肩・腰・膝・足とサイリ・ランチャーは装着していません)

GM(ジム)とは、旧大戦中に地球連邦軍がRX-78ガンダムの開発機として開発した機体である。旧大戦終了後、元々予算上の問題から工程を簡略化していた出力面の欠点を改良し、さらにリア・シート・システムを導入、後部・センサー強化を施したマイナーチェンジ・ヴァージョンを、GM IIと称した。しかし、グリプス戦争勃発時のU.C.0087年時にはすでに完全に老朽化し切った機体となっており、主に支援用MSとしてのみ使用される事となり、ティターンズではマラサイが、エゥーゴではネモがその立場を取って戻っていた。

そして、この老朽化した機体を再び近代化して戦線に復帰させたのが、GM III計画である。GM IIは基本的にGMのマイナーチェンジに留まったが、GM IIIでは本格的な改良化により、

GM III自体に大きな特性を持たせた。これは、機体各所に専用のミサイル兵器を多数装備出来る様に、一部装甲板、センサー等を大幅に改良、加えてバック・バース等機体の防御力をガンダムMK IIと同様のレベルに引き上げ、重装甲に見合う機動UPを実現させた。これによりGM IIIは支援用MSとして確立し、生産ラインに集められた。

このGM IIIは、熟成のGM IIから改修出来る規定を持つが、同時にGM IIとして新設計・生産された機体に関しては、区別のためにヌーベルGM IIIと呼ばれた。このヌーベルGM IIIは、GM IIよりも強力なジェネレーターを搭載し、それに伴い機動ダクトが増設、計4個になった為、外観から一発で判別出来る。第3形態、バルカンの防弾数向上とセンサー強化を施した新設計の物がセッティングされた。これによりヌー

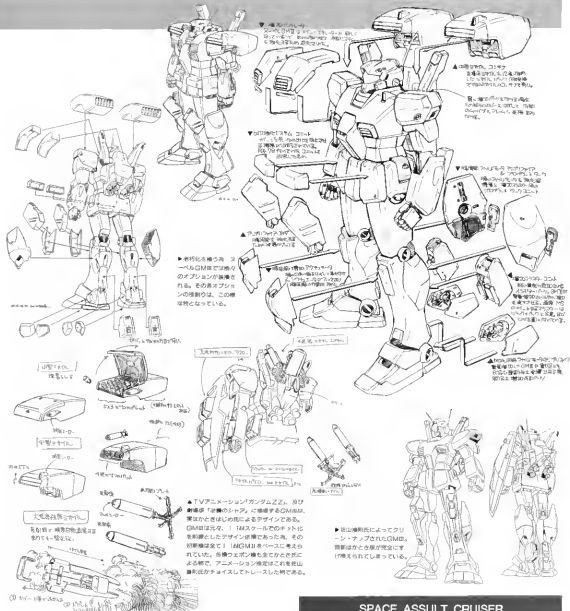
ベルGM IIIは、GM IIより防弾数向上で優れた機体となっている。要するに、ガンダムMK IIの機動機体型とも称する機体とまで性能は向上し、別系統で同じくガンダムMK II系機体型として生まれたバーザムと、好対称の機体と見えるだろう。

又、エゥーゴにとっての誘惑は、ネモのコストパフォーマンスの悪さであった。グリプス戦争終了後には、ネモは

その生産ラインを閉じられ、またもこのヌーベルGM IIIが主生産機となっている。尚、後期生産分のヌーベルGM IIIはコストダウンの為、ジェネレーターをネモと同型の物を搭載し、再び汎用機としても活躍している。この後期生産分は、U.C.0093年近くまでリナ・ツー等で主力機として配備し続けられた。GM III生から15年、設計基本であったRX-78の優秀さの現れでもある。

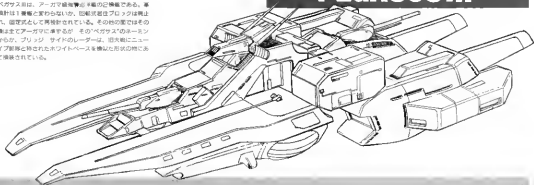
SPECIFICATION

全高	18.50m	全幅	18.42m	装甲材質	ダクト合金セラムミックス複合材
本体重量	42.30t	全備重量	66.22t	ナガンダリウム・コンボジット	
パワージェネレーター出力	1,620KW	固定武装	60mmバルカン×2	ビーム・サーベル×2	(出力:80kW)
移動用ロケット推力	20,320kg×4				
駆動制御バリエーション	10種				
センサー受動半径	10,500m				



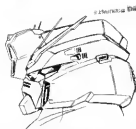
SPACE ASSULT CRUISER PEGASUS III

■ペガサスIIIは、アーマーメカニクスシリーズの最新機である。基本機設計は1機と変わらないが、回転式プロテクタは廃止され、固定式として再設計されている。その他の部分ではその仕様は全てアーマーメカニクスに準ずるが、その「ペガサス」のネーミングから、ブリッジサイドのレーダーは、旧機にニュータイプ専用とされたホワイトベースを模した形状の物に見えて懐かしさを感じている。



FA-010-A "FAZZ"

▼FAZZ(ファッツ) 前面バース機。一見してわかるフルアーマーZガンダムとの相違点は、顔の形状のみと異なっており、



▲顔面ディテール図。右側の機体製作時に追加された新機であり、これは左側機と異なりアップ・デイト機構である。(●●)



アナハイム・エレクトロニクスの日産目のガンダム(0ガンダム)として開発されていたZガンダムは「変形」"合体"をする第4世代MSのほりであった。しかし、設計思想としては極めて太出力・太火力指向の高出力MSであり、その設計の際には変形・合体機構を犠牲にしてまで装甲の強化になる増加パーツが考案されていた。俗に「フルアーマー」と呼ばれるシステムだが、試験段階でそのフルアーマー・システムの評価を行う為に試作されたのが、FAZZ(ファッツ)である。

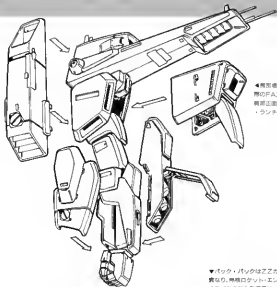
MSに増加パーツを付けて、防禦力や攻撃力を強化しようとした機体は、

これまでもしばしば見られた。Zガンダムでは、胴体にコア・ブロックが露出しているため、この部分の保護を兼ねたフルアーマー・システムが考案された。各部増加パーツ群には、腹部のハイ・メガ粒子カノンをはじめ、胸部、肩口のマイクロ・ミサイル・ランチャーなどの重武装も有ると同時に、スラスターも増設され、機動性の低下を誘っている。

FAZZはフルアーマー状態での機体性能のみを試験するのが目的の機体なので、増加パーツは皆固定され機動性はできない。3フレームレスへの変形も省略されている。頭部と腰部のハイ・

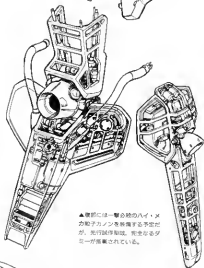
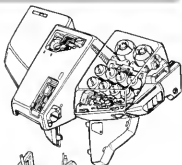
メガ粒子カノンは、バランスを調べるためダミーが搭載されているだけで、発射する事は不可能。外装はガンダリウム・コンボジットを使用しておりMSの装甲としては高性能の部類だが、実際のフルアーマーよりはワンランク劣る材質が用いられている。しかし、それ以外の能力は、頭部やバック・パックなどに外観上の違いはあるが、フルアーマーZガンダムと同等である。特に右バック・パックに装備される巨大なハイパー・メガ・カノンは、Zガンダムのビーム・スマートガンよりも強力でMSが単体で横行できるビーム砲としては最悪出力を誇る。

同じ「プロジェクトZ」から派生したMSであるZガンダムや0ガンダムがビーム兵器に対する防禦手段として、軽装による運動性を重視したのに対し、Zガンダムはそれの全く対極である重装・太出力を強化策として計画していた訳である。グリプス戦争当時はこの2つの概念によるMSがそれぞれ設計され、Zガンダムのロール・アウト時には、すでに前者への過渡期にさしかかっていた。尚、変形/合体/及びコア・ブロック・システムの省略故、ロール・アウトはZガンダムの半年近く前であった。

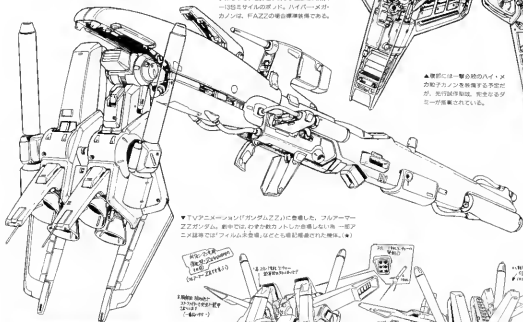


▶ 胸部パーツと同じAMAー部
品ミサイルを内蔵する胸部パ
ーツ。

◀ 胸部追加パーツの概念図。(実
際のF.A.ZZは盛りおれし可)
胸部正面のスプレー・ミサイル
・ランチャーのみオプション。



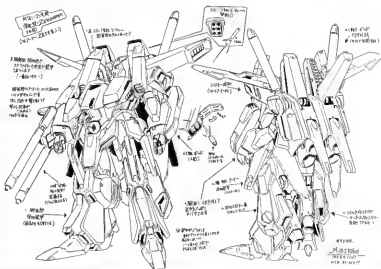
▲ 腹部には一撃必殺のハイ・メ
カ粒子カノンが格納する予定だ
が、先行試作機は、完全なるダ
ミーが搭載されている。



▼ TVアニメーション「ガンダムZZ」に登場した、フルアーマー
ZZガンダム。劇中では、わずかに機体カミシカ登場しない海一型ア
ニメ機体ではフィルム未登場、などとも表記された機体。(※)

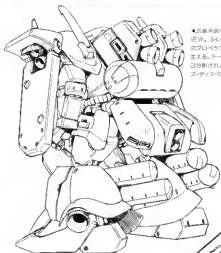
SPECIFICATIONS

全高 22.11m 鋼構高 19.68m
本体重量 45.4t 全備重量 64.6t
パワージェネレーター出力: 8,000KW
移動用ロケット推力: 22,100kg×4
15,200kg×2
多関節駆動バーニア: 2基
センサー有効半径 15,200m
固定武装 ハイパー・メガ・カノン
(出力78.9MW)
胸部ビーム・カノン
(出力2MW×2)
60mmバルカン×2



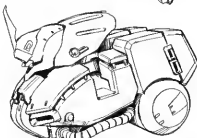
RMS-141

XEKU-EINS



▼頭部センサーのリアビュー。くぼみはセンサーのプロセッサ・タンクが位置する。センサー・ユニットは3分割され、内蔵にはチャフ・ディンク・センサーを有する。

▼機体上部。前部センサーには、スロットと切り替えスイッチが入る。



元ジオン公国軍のMS工場であった小規模基地ベズンで開発された汎用MS。

一年戦争終結後、連邦軍はジオン公国軍のMS MAに関する資料や施設、そして技術者を奪取した。そして戦時中ジオンのMS開発の中心となっていたZIONIC社を解体し、アナハイム・エレクトロニクス社に合併させた上で、ジオン共産国本部からスタッフを全費遣出し、月にアナハイム・エレクトロニクス社工場を設立した。

また、ベズンにあったジオン公国の研究機関は、連邦軍の接収指導の下で、引き続きMSの研究・開発を続けさせた。ベズンには軍つつかの部隊が駐屯していたが、しばらくしてディターンズの教導部隊の拠所となった。教導団とは、MSの操縦テクニックの開発・戦術研究とその成果を一般の戦場のパイロットに指導するための戦術教官を養成するための組織である。この教

導団によって収集された戦術データはMSの開発のためのデータベースに蓄積され、連邦軍の全MSを動かすためのソフトウェアを生かされる。

こうした環境を生かして、ベズンはXシリーズと呼ばれる実験機のプロシエクトがスタートした。このシリーズ最初の機体がRMS-141セク・アインである。(14はベズンの開発番号)

セク・アインは新世代の汎用MSというコンセプトで計画されている。充分出力に余裕のあるジェネレーターで、最初から大量のオプションを積んで使うMSとして設計した。ムーバブル・フレームは単純で軽快な構造にして、軽やかにパイロットや、ハードな運用に耐える爆発性の高い物質を、エネルギー・ポートや、可動部はやはり設けないで、装甲はコクピット、関節、胸部に重点的に施している。バーニアやスラスターはなるべく引き出しになら

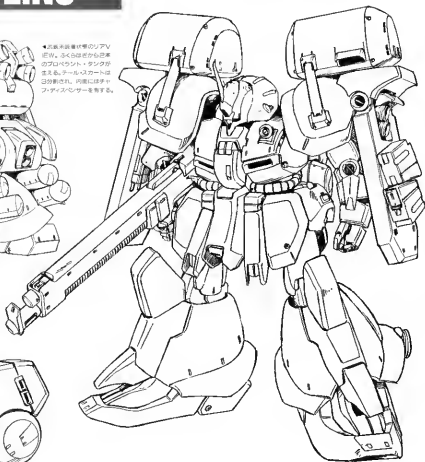
ないレイアウト、といった具合にどれをとっても革新的な点はなく、オーソドックスな技術の集合体としたが、トータルにバランスや各種のクリアランスは様々な角度から充分検討した。

一方武装やその他のオプションはこれ迄になく豊富で、パーツの選択で様々な用途の専用MS並みの機能が発揮される。これがセク・アイン最大の特徴と見える。

オプションを搭載する肩アーマーの多目的ラッチ名マウント・システムは、この海に開発されたシステムである。ここには、ミサイル・コンテナや柔軟ユニットなど大型のオプションが固定されるので肩ブロックの取付基座は、かなり大きな質量に耐える構造になっている。

そして肩の奥面にはムーバブル・フレームが露出してあり、必要に応じてシールドを取り付ける。このシールドには更に目撃所のラッチがあり、クレイ・バズーカー式や、スモーク・ディ

▼第三種兵器の設計・デザイン。目撃所の固定ラッチはMSのシールドを閉じた時に露出させた構造で、いかなる角度にも設計意図も見受けられる。



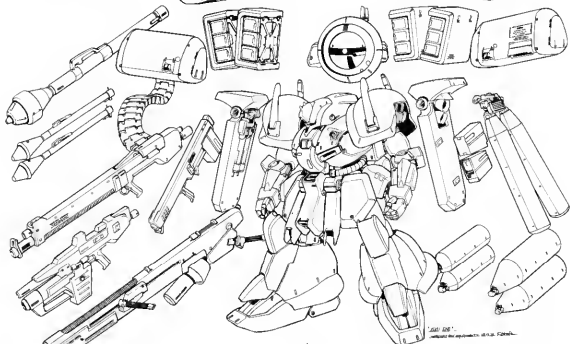
スチャージャーなどが装置できる。外観上特定のバンダーは持たないが、シールドを動かしてAMBACすることが出来る。シールドの代わりにプロベラント・タンクなどを取り付けると用途は広い。

セク・アインには基本となる武装がある。第1種兵器＝ビーム・ライフル兵隊用型、第2種兵器＝長距離攻撃用、第3種兵器＝実弾弾兵隊用型、の3つであり、その他にビーム・カノン搭載用、マインレイザー用、月面降下用などの各オプションをミッションによって組み合わせる。

このセク・アイン及びウェポン・システムは、戦術教導団のパイロット達に広く評価され、セク・ツヴァイやセク・ドライ等の新しい方向を示すプランが求められたが、ベズン事件でベズン基地が破壊してしまっただけで、セク・シリーズのプロジェクトは中断されてしまった。



▲第一種兵器形態。従来の多関節の
メゾロマウント・システムには、何
も変更しないが、ガンダムの縦装と異
なる。腕口には、ランディング・タイ
パイス・システムを装備している。
▶第二種兵器形態。左腕のディスク
・レドームと、遠射用スマートガンは、
他のシステム。又、右腕にはシールド
を装備している。



「RX-120F」
copyrighted by copyright © 1983 F.M. F.M.

SPECIFICATION

【第一種兵器】

全高 18.20m 標準高 19.20m
本体重量 37.83t 全重量 72.55t

【第二種兵器】

全高 20.87m 全重量 87.25t

【第三種兵器】

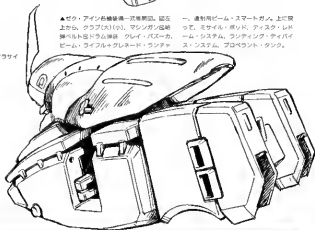
全高 20.05m 全重量 87.25t
パワージェネレーター出力 2,100KW
移動用ロケット推力 14,500kg×4
15,000kg×2

姿勢制御バーニア 10基
センサー有効半径 15,000m
装甲材質 ガンダリウム・コンボット
固定武装 ビーム・サーベル×4(出力 300MW)

▶後部視認性。全機は、マラサイ
の機内に収納されている。

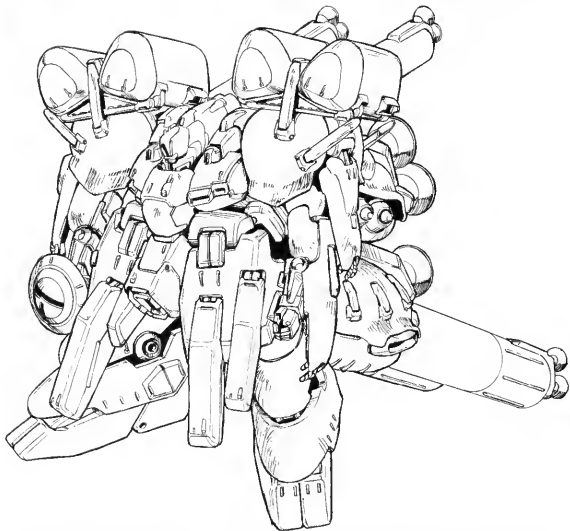
▲ゼロ・アインの機体構造一式参照。図上
から、クラフター(0)、マシンガン砲
弾ベルト・ドラム弾、クレイ・バスター
・ビーム、ライフル・グレナード・ランチャ

ー、遠射用ビーム・スマートガン。上に掲
げて、ミサイル・ボルト・ディスク・レド
ーム・システム、ランディング・タイパ
イス・システム、プロペラント・タンク。



XEKU-ZWEI

▼ゼク・ノヴァイの頭部。頭部にある多目的リ
モットに設置されるセンサーは、ゼク・アインの物と共通。
別に、その大きさがわかるであろう。通常を和ぼす
ユニ・ノット数は、近距離に有利な数であり、その機動性は
とても1機の設置面では測れない!



ゼク・ノヴァイは、先に汎用型として開発されたゼク・アインに倣する性能が備えられた、特殊機である。ティターンズ先鋒の教導団らしい実験本位の超大型MSであり、そのシルエットはすでに「人型」とは一瞬に呼べない物とさえなっている。それは本体にムーバブル・フレームで接続された巨大な推進プロップと増設ブースターによって、従来のMSに比して前後幅が異常に長くなった為であり、MS形態としては格闘戦に有利であるものの、それ以外のメリットは少ない。旧ジオ

ン公国軍が、このクラスになると、性能上の物理限界を越えていると判断し、むしろMAの設計に熱心だったのと対照的である。

これは、旧大戦末期の旧ジオン公国軍のMA群に対し、損害を被りつつもこれをMSで撃退した自信と、「ガンダム」の大戦果から受けたMS信仰が今だ連邦軍には根強く、あくまでもMSの巨大出力型にこだわっていた為である。この協同は旧大戦後に連邦軍が開発したMAが、MAと称しながらモトランスフォーム機構を導入し「人型」

にこだわっていた点からも伺えよう。

いわばゼク・ツヴァイは、人型兵器として重武装と機動力の究極の両立を目指した機体であり、その運動性は外観に似合わず、とてもISDクラスのMSとは思えぬ程軽快である。

脚はメインのものが一対ある他に、単純なサブ・アームが2本ずつ両肩から生えている。これらのサブアームは武器の支持や、操作を助けた、メイン・アームのサポート用で、左右それぞれの腕ひとつでMS1機分の能力を超えた作業がこなせる。又、両上部には、

オプション搭載用のラッチ（これも容量はゼク・アインの倍）がある他、バック・バックやテール・バックにも多数のハードポイントが用意されている。加えて、ゼク・アイン連射ガンナー仕様のオプションを標準装備とし、遠距離戦においても秀でる。

同じ連邦製の機体でありながら、Bガンダムとは相反する系統樹をたどってきた、いわば両極端の究極のMS同士、と言えるだろう。

▶市街戦バース機。ほとんど両腕のバック・バックとテール・スカートがスゴイ。腕は2軸とテール・スカートから生えた増設ブースターが、よりいっそう機動的迫力を高める。後方から見るとノズルが、計10個だ

▶ノヴァイ製作所に属された、ポリウム機師の所蔵機及びフロントスカート・アサシム、前部機体のポリウムを主要に占めたデジ・ノヴァイである機体の、バック・バック・テール・スカートに接続した本体が、必ずしも人間型でない点にも注意。

▲同型機。今までのM型には見られない、新鮮なイメージ。確かに「人型」のイメージからは大きく外れる。後部には、赤外線センサーが顔をのぞかせる。

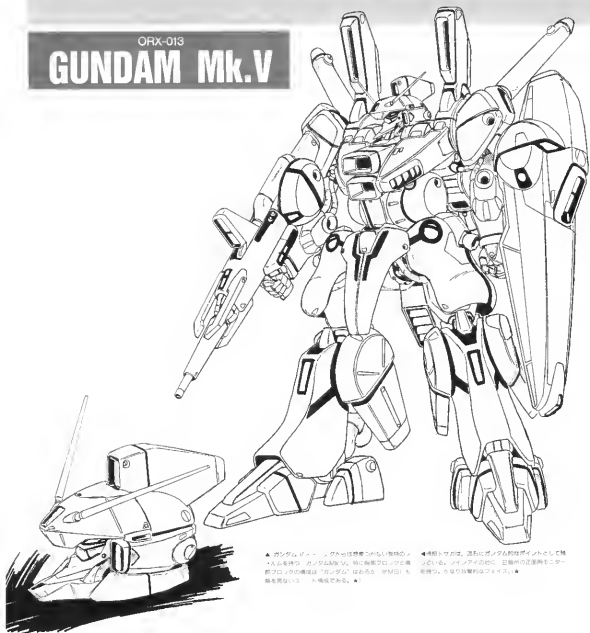
SPECIFICATION

全高 27.44m 全幅 25.20m
全機幅 40.32m
本体重量 66.2t 全機重量 151.7t
パワー・ジェネレーター出力 7,330KW
移動用ロケット推力 31,000kg×8
7,500kg×10
姿勢制御バーニア 14基

センサー有効半径 25,300m
装甲材質 ガンダリウム・コンボジット
固定武装 8mmバルカン×2
ビームサーベル×2
出力 0MW
武装ポッド×3

ORX-013

GUNDAM Mk.V



▲ ガンダム・ビーム・リフレクターは機体中心の強力なビームを保持。ガンダムMk.V。時に無敵プロテクトと無敵プロテクトの構造は「ガンダム」にある。そのMk.Vも敵を倒さない。トビキである。▲

▲ 機体トサは、両側にガンダムがポイントとして構っている。ノックアウトの時に、両側の正面両面をターゲット。つまり攻撃的なフェイス。▲

ティターンズは、MRX-000サイコ・ガンダムの倍倍以上の存在能力に大きな能力を感じたものの、パイロットとなる強化人間特有の不安定要素と、その開発のなまでのコスト高から安易に生産数を増やす訳にはいかなかった。そこでオーガスタ研究所が開発を進めていたサイコミュ・システムにその開発費を大きく割当て、同システムを搭載するMSGの開発を依頼した。その要求としては、これまでの連邦系列MSGの概念にとらわれる事無く機体を

コミュニケーション・サイコミュ・システムのメソッド・システム・システムを管理とし、又、当然ながらコスト・ダウンの為に大幅な小型化であった。その結果生まれたのが、このガンダムMk.Vである。

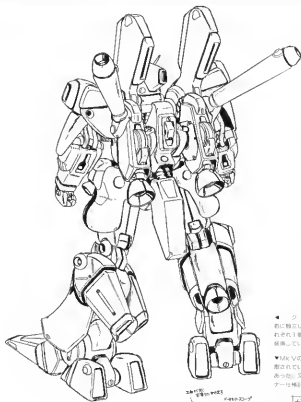
有線式サイコミュ通達兵器「インコム」は両肩に搭載されている。このインコムとは、普通のパイロットでも（二次元的な運動ではあるが）サイコミュ同様のコントロールを可能にしたシステムで、これまでニュー

タイプ（強化人間）のみしか可能としなかったオール・レンジ攻撃に近い戦術を実現した物である。しかし、開発を命じたティターンズは、同機のロール・アウト前にエーゴとその立場が逆転、エーゴが戦後戦後の連邦軍に吸収され、開発が終了された。その外観は、「ガンダム」と呼ぶにあふふそ似つかわぬフォルムであり、機体概念自体も過去のガンダム・タイプMSGと通ずる部分は皆無に等しい。その名称は、あくまでも連邦の「ガンダム

信仰」から来る、新システムを認識する為のネーミングと考えて良い。

その他機体の特性としては、シールドに大型スラスターが装備されており、宇宙空間での加速時にはブースターを使用する事があげられる。

尚、同機は5機が試作され、その内1機がグリプス戦争終了後、アクシズへの忠誠を誓ったムラムラザミ研究所のローレン・ナカモト博士の手引きによりアクシズに送られ、AMX-014ドーベン・ウルフの原型となっている。

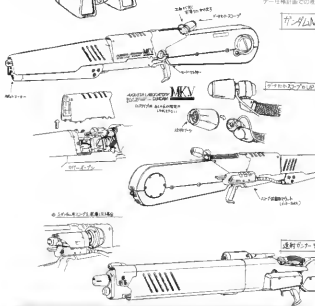


● ク・ハ・ワは、センサー・プロシスを介して右に軸回し、プロシスを保持。右前プロシスには、それぞれ1個ずつ固有周波サイコエミタ「インコム」を装備している。★

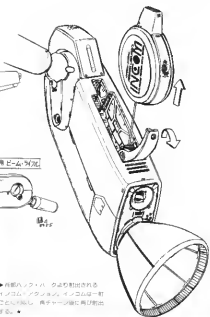
▼Mk Vのビーム・ファイブレル、ニューテサイズに増設されている。このファイブレルを駆動する予定であった。又、下方のガンナー用ファイブレルは、連射ガンナーは特設面での増設。★

▲Mk Vの総機軸とも異なる。当初のMk V、ニューテサイズの使用する事が決定した後、決定機軸の「新機」所としたフェイスにリファインされた。★

ガンダムMk V ビームライフル



ハイパ・バック&インコムユニットシステム



SPECIFICATION

全高：25.42m 機高：22.00m
 本体重量：32t 全機重量：55.31t
 パワージェネレーター出力：5,320KW
 移動用ロケット推力：3,340kg×2
 2,220kg×2
 姿勢制御バーニア：10基

姿勢制御バーニア：10基
 センサー有効半径：12,000m
 装甲材質：ガンダリウム・コンボジット
 固定武装：肩部ビーム・カノン×2 (出力12MW)
 ビーム・サーベル×2 (出力0.8MW)
 インコム×2 (出力1.5MW)

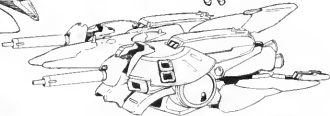
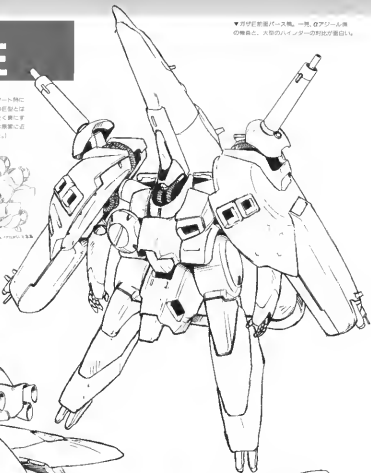
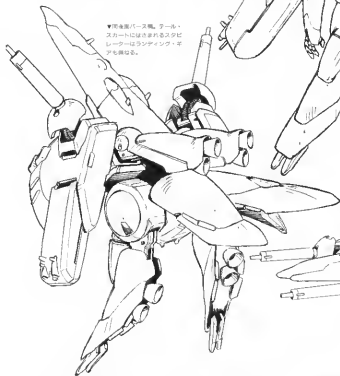
▶内部ハック・ハ・ウミ部から出るインコム・インコム。インコムは一定ごとに発信し、高チャージ時に発信する。★

AMX-007(MMT-3) GAZA-E

▼ガザE初期機。全機スタート時に
燃かれたもので、決戦時の巨型とは
コンセプト、デザインを全く異にす
る。初期機 と言うよりは原型に近い
（名称もガザEであった）



▼開張型ガザE機。アール・
スカートには含まれるスタビ
レーターはランディング・ギ
ャーとなる。



▲MA形態（というよりBFS形態）のE機。
他の入隊MSに上記に記しての航行が可能。

アクシズでは壊れた工事力で、な
るべく大きな軍備力を備える必要があ
った。その向には単一機種の量産が望
ましく、そこで登場したのが可変MS
ガザ・シリーズであった。

A・B型を試験的に少数生産した後
に、それらで明らかになった欠点を改
善したC型が量産ラインに昇格した。
これに続く計画として、C型に続く高機
能計画（D型）、そしてD型とは特性（使
用目的）を異にした次期量産機の計画
が進められた。この、後に示した計画
のMSにはガザEの名が与えられた。

C型は良い意味で言えばMSとMA

の性質を合わせ持った多目的のMSだが、
悪い言い方をすれば中途半端なMSで
ある。多用性を目的とした兵器の宿命
と言えるのだが、そこでE型はC型より
目的を絞った機体とすべく、己軍の
機体となった。MS時の性能をより補
強した人型のシルエットに近い「I」
型と、航行能力を重視したMA的な「II」
型である。これらの己軍はそれぞれ
の用途において優れた機体であり、C
型の戦術的な欠点をフォローするという
意味ではどちらも捨て難かった。結局
ガザEの名称は自軍に与えられたが、
I 型は名をガ・ゾウムと変え同軍共に
ある程度量産させる事になった。

間、運用内での型式ナンバーMMT
-3は、グリプス戦争末期にアクシズ

と連和軍が一時的に協定を結んだ際、
登録されたものである。

SPECIFICATION

【MS形態】
全長・24.76m 頭頂高 16.27m 本体重量 34.8t 全機重量 68.2t

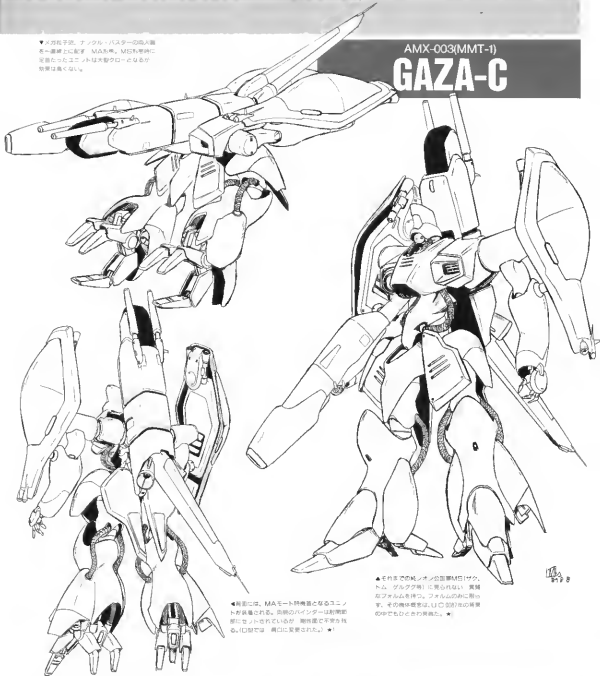
【MA形態】
全長・27.36m 全幅・17.14m 全高・7.20m

パワージェネレーター出力：2,200W 固定武装 胸部ビームカノン×2
移動用ロケット推力：14,250kg×2 (出力10MW)
7,500kg×4
光束サーベイル×2
7.500kg×4 (出力0.8MW)

乗客制限ハーニア 7名
センサー有効半径 11,680m
装甲材質、ガンダリウム合金

▼メガ粒子銃、ナックル・バスターの両面を一面鏡上に配置。MA形態。MS形態時に定着したユニットは大型ウロコとなるが効果は高くない。

AMX-003(MMT-1) GAZA-C



◀前面には、MAモード時機首となるユニットが設置される。兵隊のバインダーは前面部分にセットされているが、機体最下部分を除く。(口部では、開口に変更された。) ▶

▲それまでの旧ジオン公国軍MS(ザク、トム、ゲルググ等)に見られない、実質的なフォルムを持つ、フォルムのみに限らず、その機体構造は、U.C.0078年の結果の中でもっとも奇異なものである。★

ガザCは、アクシズ内で設計・開発された、初の量産型MSである。旧ジオン公国軍のMSとは、まるで異なる運用概念から生まれた可変型MSで、そのコンセプトはあくまでも支援兵器である。MA形態を有しながらも、その航続距離の増大はMSというよりは、可変型に近いといえよう。とにかくMSの生産数を増やしたアクシズとしては、この中途半端なMSを大量生産ラインに集める事によって、ひとまずの軍事力増強を提示するのに

役立てていた。

大型のメガ粒子銃と、ナックル・バスターと呼ばれる独特な形状のビーム・ライフルを持ち、火力面においては旧ジオン公国のMS以上の物を誇るが、運動性は極端に悪く、接近戦になった場合は素直な戦法を取らざるを得なかった。それ故、他のMS以上に3機1個中隊の編成行動を要し、戦艦クラスの両翼に頼賴して威圧行動を取るケースが多かった。

運用面と直接的なコンタクトを取る

までに300機(推定)近くが量産され、グリプス戦争には数多くのガザCが戦

線に登場している。尚、生産はグリプス戦争中期に打ち切られている。

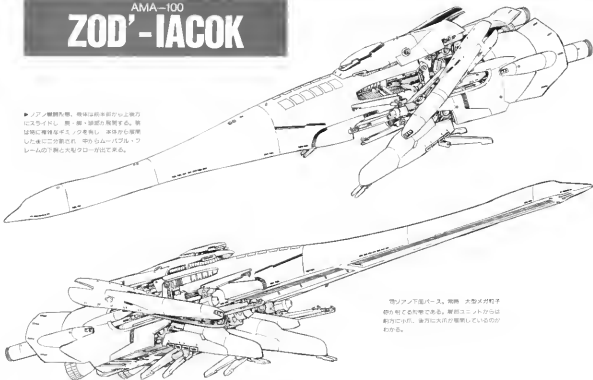
SPECIFICATION

(MS形態)
全高：28.50m 機頭高：18.52m
本体重量 40t 全重量：72.5t
(MA形態)
全高：21.22m 全幅：10.43m
全長：10.87m
パワージェネレーター出力：1,720KW
移動用ロケット推力：31,500kg×2

姿勢制御バニーア：4基
センサー有効半径：10,000m
装甲材質：不明
固定武装：メガ粒子銃×2(出力2.3MW)
ナックル・バスター
(出力6.7MW)
ビーム・サーベル×2
(出力0.4MW)

AMA-100 ZOD'-IACOK

●ソリアン機頭を機体は前部からソリアンにスライドし、前・後・中部の3機頭を、機体には複雑なシステムを備え、本体が分離した後に分離した。中からムーバブル・フレームの7割と大型ノードが出て来る。



機ソリアン下面バース。常態、大型メガ粒子砲を有する機頭である。機頭ユニットからは動力が供給され、後方に動力が電送されているのがわかる。

ソティ・アックは全長200mを超え、ネオ・ジオン製のMAである。中核から上下に分離可能で、分離したMAはゾリアンと呼ばれる。俗に大気移動（limidam移動）などと呼ばれる大気利用軌道変換を行なう初歩のMAで、旧ジオン公国の時代から通じて見ても空力的にMAをデザインするのは初めての試みだった。

旧ジオン公国軍は、一年戦争中、MSの攻撃力をより強化するためMAという概念の宇宙兵器を発達させていった。戦後多くの技術者は連邦軍に流れ、協力者を求めた。しかし終戦の翌年に至り、現在のアクシズの基となるアステロイド基地に逃れた技術者も多かった。U.C.0089年にアクシズが地球へ帰還するまでの潜伏期間中、彼らはジオン復興のための準備として軍拡、工業力の強化に努めた。ガザ・シリーズに代表される量産性を追求したM50を開発する一方で、ジオンの得意とするサイコミュ・システムや高性能M51 MAの開発も続けられた。グライズ戦争では、連邦の内部に集めて地へへ機投する機会を得た。この期間中にネオ・ジオンの地球遠征戦略上の核軌道制圧兵器として、ソティ・アックが開発された。

大気圏の上部に降下し、飛行機のように大気的作用を利用した脱出をして飛行方向を変えるのは、エーゴ

（亜邦）のウェイブ・ライダーで実現したが、ソティ・アックの機体はこれを見ない巨大な機体はこれを付加させるためには、多くの技術的課題を解決しなくてはならなかった。

様々な機体の結果 MAの基本形はデーパーの異なる2つの円盤を同心状で、中央から離れていて、中央から若干前部寄り部分には巨大な可動部があるが、このボディは超超高速で前半部と後半部を曲げてやると、その両方に動力を発生する性質を持つ。

通常のMS/MAクラスの宇宙機は、軌道面を大きく変更するには大きな加速を得るための大量なプロペラントが必要だが、機体の性質上それ程大きな質量変化は出来ない（AMBACは、こうした軌道変更の段には立たない）。ところが、ソティ・アックは大気利用軌道変換が行えるので、プロペラント消費を少なく抑えた軌道面変更が可能であり、地球の軌道面上なら、あらゆるポイントに急行して超巨大なビーム砲で敵を撃破する事が可能であった。但し、地上へ降りるための機体ではないので、低速での機体は小さい。

母艦はムサイ級遠征艦を改造した母艦に固定され、運搬、整備を受けながら発進を行う。切り離されたとき、自機の特長ロケット・エンジンに点火し、全機重量2,580tの機体を20G（最大4.5G）で加速して軌道に入り、地表へ

降下するネオ・ジオン軍に制空権を確保、即ち襲撃を行なう。

ソティ・アックのもう一つの特長は、巨大なメガ粒子砲だ。コロニー・レーザーを伸ばせば、他のあらゆる兵器と比較しても史上最大であり、砲口でのエネルギーも最強。これを両ソリアンに1門、計2門搭載している。

このビーム砲は2つの部分に分かれており、一つは機体後部に収納されているビーム発生・発射部で、もう一つは機体前方のビーム収束・偏向部である。2門の超大型メガ粒子砲は、後部胴体の目標のメイン・エンジンに取り込まれる形で制御され、攻撃姿勢を取るには機体前半を2つに割り平行に開いて2門の砲口を露出させる。露出した前部胴体の内部には、1フィールド・ジェネレーターがあり、攻撃時には向かい合わせに1フィールドを発生する。2門のビーム砲は交互に、又は同時に発射し、収束・偏向は発射されたビームを制御部で目標へ正確に誘導する。ソティ・アックは正に全長が巨大なメガ粒子砲だと言える。

武装は、その他のソリアン1機あたりで通常サイズのメガ粒子砲を4門、ビーム・サーベル日本、サイコミュ式のビーム・コロニー砲2基がある。

この機、アキラの外交は非常に強化しており、近年感々高効率化、高効率化したMAの試作機をも天候投入するの

は当たり前の事であった。高性能MAはたとえ実験機であっても有効に生かしたく、その高にまだまだ未知数ではあるがサイコミュも導入して、なんとか費用に見合った戦力にする必要があった。ソティ・アックもこの例外ではなく、サイコミュ対応の拡張性を持った設計がなされていた。将来は大型ファンネルを搭載する予定で、ニュータイプ・パイロットによる試験も計画されていたが、史上最大のビーム砲運用にトラブルが頻出し、このサイコミュ計画は結局見送られてしまった。主砲の連続攻撃時、エネルギーCAPの過負荷に対する冷却系の信頼性が低く、様々な改良が加えられたが機体の構造上その解決に行き詰まり、分離・合体テストと主砲運用・攻撃テストだけが行われた。そして最後に、ネオ・ジオン軍前哨艦隊と共に地球まで降下し、大気圏のテストをした後廃棄される予定だったが、連邦政府へ反乱を企てたニュータイプサイズに譲渡してしまった。

ニュータイプサイズは全滅するまで大気圏利用機を用いた戦術を上げ、ソティ・アックの空力性能の高さは証明されたものの、結局、主砲のトラブルのため撃破されてしまった。また最後に破ら行なったソティ・アックを質量破壊として使用する作戦は、空力的性質から見て途中で破壊されなければ、成功していただろう。

▶ソラン発射筒の下面ノーズ。直度はまさに直一。大型メガ粒子銃前方の砲撃ターレットは、ビーム収束・誘導用。カブト口などを下面から見た様な構造だ。

▶ノック・アングラー。機体中央部の高いラインと辺りから見た機体が通がる。この状態で、ムサシ砲台を収めるとは同サイズだ。

▼機体後部ディテール。4発の超大型ノズルに囲まれる前方のブローは、メガ粒子銃の砲尾。上方の小さなノズルを有する機体のユニットには、プロペラント・タンクを装備可能。

▲ミソティ・アックの駆動形態。ソランの縦向き砲身と同様の1クッションによって、機体内部の大型メガ粒子銃を収容可能な形態とする。メガ粒子銃は自門一掃に耐付、当然ながらソランのメガ粒子銃の後の威力を持つ。

▲▼ノアン（ソティ・アック）機頭部。大機部ブローの上側より、本機の機頭。上方へスライドした後、アゴに相当する部分を下方向へ展開する。尚、大機部はユニットは機体で自力航行・大気圏内突入も可能。

SPECIFICATION

「ソティ・アック」

全長：218.30m 全高：44.20m 全幅：41.85m
 本体重量：8,540t 全備重量：22,560t
 パワージェネレーター出力：187,400kW
 移動用ロケット推力：6,200t×8
 姿勢制御バーニア：8基
 センサー有効半径：25,000m
 装甲材質：ガンダリウム・コンポジット
 固定武装：大型メガ粒子銃×2（出力520MW）
 ビーム・カノン×12（出力12MW）
 有線式ビーム・クロウ×4（出力50MW）
 ビーム・サーベル×12（出力30MW）
 60mmバレルガン×8

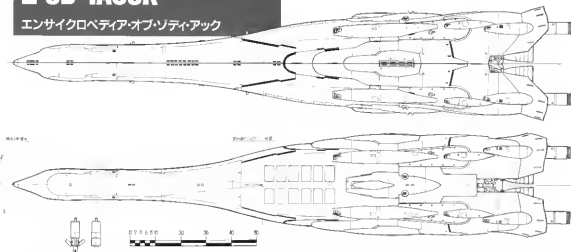
「ソアン」

迎撃形態全長：218.20m 戦闘形態全長：130.65m
 迎撃形態全高：22.10m 戦闘形態全高：33.95m
 迎撃形態全幅：20.83m 迎撃形態全幅：23.84m
 本体重量：4,620t 全備重量：11,230t
 パワージェネレーター出力：98,700kW
 移動用ロケット推力：6,800t×4
 姿勢制御バーニア：42基
 センサー有効半径：15,000m
 （以下、固定武装はソティ・アックの1/2）



ENCYCLOPEDIA OF Z'OD-IACOK

エンサイクロペディア・オブ・ゾディ・アック



前ページの解説で説明した様に、ゾディ・アックが教会の空艇に似た格好をしているのは伊達ではない。大気圏をかすめて飛行する為のボディは、平面図に1点偏角で描いてある通り、中央付近から少し曲がる。この微かな曲がり具合が、マッハ25を超える極超音速で機動する機力を生み出すのだ。大部のMAは大柄に設定されているが、中

純に言うところでは空艇になると機力は必須となり、プロペラントも大量に消耗する。しかしゾディ・アックは大気中を疾走出来る空力特性にて、普通のMAにはとても真似出来ない軌道変更をやっている。ところで上図左下はゾディ・アックに搭載される予定であったビットである。全長10m余りある巨大なビットで、

中央胴体に10個並んだビット・コンテナから潜水艦のSLBMの様に射出される。エルメスのビットより1回り大きい史上最大のサイコミュ誘導兵器だ。巨大になった理由はもちろん無核反応炉を積んでいるせい。Qアジールの物もかなり大きかったが、あれは無核反応炉を持たないファンネル(Imidam参照)であり、それ故、ビーム銃の出

力はコレよりずっと小さい。しかし結局ゾディ・アックではこのサイコミュ計画が実現しなかった為に、Qアジールのファンネルによるビーム砲が最強という事になる。この円柱型ファンネルは反応が分だけ全長を切り詰めてエネルギー・CAPだけ小さくして、ヤクト・ドーガやサザビーのファンネルへと発展していく。

fig 1 : 大気利用軌道変換の交換角度によるコースのちがいは

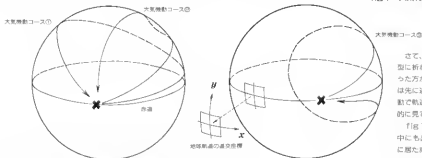
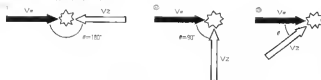
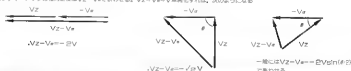


fig 2 : 同じスピードを持つ2つの物体の相対速度の違い



右図参照から見たゾディ・アックの相対速度は $V_{ZV}-V_e$ と表せる。 V_{ZV} は V_e を90度すれば、次のようになる



さて、このゾディ・アックは、くの字型に折れ曲がったが、折れて山に上った方から谷の方向に機力が働く事は先に述べた通り。この大気利用機動で軌道面を変えるというのを、視覚的に見ていきたい。

fig 1の②のコースが、ストーリー中にも出てきた90°の軌道変換だ。元に戻った軌道上の軌道面に対して垂直に変更されている。もし、こんな事をスラスタの反動だけで行なおうとするなら、地上からロケット打ち上げるのと同じ等位のプロペラントを消費してしまう。それは何故か？ 数字で言うべくして考えてみよう。元の速度を x 、 y 成分に分けて $\sqrt{x^2+y^2}=0$ と書けば変換後は $\sqrt{x^2+y^2}=0$ と書ける。つまり x 方向の速度は減速して0にした後、 y 方向を0から $\sqrt{2}$ まで加速しなくてはならないのだ。ゾディ・アックはそれ程のプロペラントは消費せずに同じ事が出来る。大気中の飛行機は、大気の反作用を利用して90°急転をしてしまうが、宇宙ではこれほど大変なのだ。

fig3:ゾディ・アックの大気利用軌道変換の行程

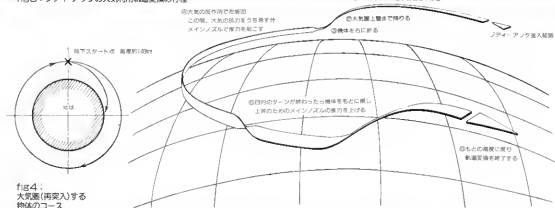


fig4:大気圏(再突入)する物体のコース

次は、大気利用軌道の様子を書き通して見てみよう。fig3はその時の経路を分かりやすいように少々誇張して描いたものだ。

まず、大気利用と言うからには、それ以上の高度高度から、大気圏に降りなくては始まらない。大気圏は徐々に濃くなるが、一般高度70~80kmくらいまで降りない、高度は出ない。

実は、この高度まで降りて来るにはスラスターによる減速が必要。軌道上

にいるというのは、重力と地球を周回する時の遠心力が釣り合っている状態から、(P200参照)これで高度を活かして、大気圏外縁に降れる。図は、機体を右側に捻るようになる様子を描いている。

少しでもこの手の話題に詳しい人は気が付くだろうが、この折れ曲がる部分というのは先端を鋭くして薄く大気の大気圧の起きる部分だから、ゾディ・アックを開発するには一筆ネックになった事だろう。ちょうど日航のスペース

シャトル初打ち上げの時、耐熱タイルがはがれて困ったのと同じ様なものだ。

ゾディ・アックの機体の性質ではこうしたマッハ4などという極音速より遅いとはさっぱり推力が発生しなくなる。減速して降降しようとしても、ストンと落ちてしまうので、スペース・シャトルの様な降降機には向いていない。だからトナッシュ・クレイが最後立てた作戦の様に、質量爆弾としてピンポイント爆撃に使うのは、もしかしら機

体の性質上向いているのかもかもしれない。

fig4は降空するタイプの実体(2-Plusなど)が大気圏突入を開始してから、事故するまで飛行する距離をきわめた。突入してから地表地球を1/4周位する計算になるが、ゾディ・アックであれば1/8周位で着陸してしまう。だからコースの修整の幅も狭く、タイミングは取られるので、軌道中に爆撃コースに変えるのは、トナッシュにとっても更に大変だっただろう。

終わりに、ゾディ・アックと、左旋回経路の最終の傾きの相対速度を描いてみよう。

P200でソナン1が北回り、ソナン2が南回りまで大気機動をした後、

ソガンダムはをさみ討ちに攻撃している(fig2)。大気機動は、fig1で示した90°の旋回である。しかしこの大気機動、タダで大気のお世話になっている訳ではないのだ。理科の教科書の様に

作用力に反作用^(P200)とはいかない。大気は粘性も摩擦性もあるもので、これが抵抗になり、抵抗という力がついてまわる。大雑把に計算したところ、ゾディ・アックの場合の抵抗力は何百トン

といった感じだが、これを放っておくとどんどん減速して、しまいに1km/s程度の速度に減速してしまうので、2~300km/s程度の速度をしながら降降をする。いくら来たるMAでもこの軌道変更は大変なコストである。特に表面温度は恐ろしく上昇するので、機体の表皮は耐熱性、断熱性の高い材料を未来の技術力で作り出す必要がたまる。

fig5:ゾディ・アックとベガス3の交戦の様子

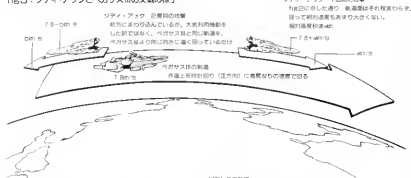
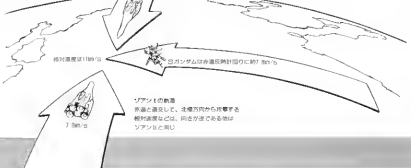
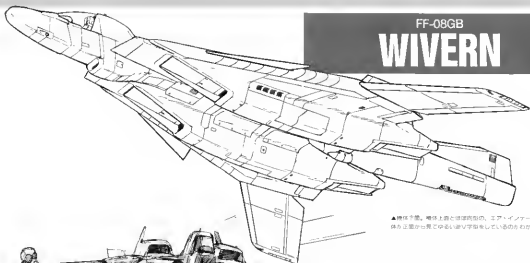


fig6:ゾディ・アックとSガンダムの交戦の様子





FF-08GB

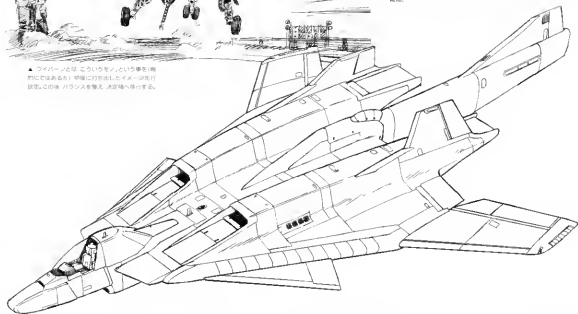
WIVERN

▲機体下部。機体上部とはほぼ逆形の、エア・インテークを持つ。機体下部からは翼の根元付近の構造が確認できる。



▼ノーズ・ライダーに、コア・ファイターの機首をデコイと取り替える機能がある。この機首には、コア・ファイターの機首を模したデコイ・パックがある。機首を交換する際には、機首を交換する必要がある。

▲ノーズ・ライダーとは、この機首を交換する機首（機首にはある）機首に打ち出した機首（機首）を交換する。この機首は、機首を交換する機首（機首）を交換する。



海軍軍の全機隊戦闘機。主に、高度一低軌道を主体とした制空に主眼を置いたファイダーズの後継機である。機体と主翼は、なめらかなラインで融合して、外観に可動翼と収納式がある。極超音速飛行時、後退角を最大にするとデルタ型の両面形になる。

機体は全体にウェーブ・ライダー的な空力特性があり、極超音速でも良好な機体比を示す。

エンジンはターボ・ファン・ロケットのハイブリッド・タイプ。ボット式でスタビライザーをばさんで左右に搭載されている。インテークからダクト

まではほぼ一直線で、扁平なボディの上下に膨らんだ形となっている。インテークは2次元式。開口部が大きいものの傾いているので、正面から見た機体は小さい。片方のエンジンに対してボディは、可変式・2次元コンの役割をする。インテークの内側は可変式ランプになっていて、衝撃波の発生や空気流を調節し、エンジンをロケット推進に切り換えると張り出してきて、インテークを塞ぐ。

又、デル・スタビライザーを初めて採用した宇宙機でもあり、宇宙空間での縦・横の制御をANBACで精密にコントロールするので、機体の耐

撃の精度が、それらの宇宙機に比べて格段に向上した。スタビライザー内部は大半が燃料タンクになっていて後部には上下に推進フィンとラダー。下面にアレステング・フックがある。エンジンをロケット・モードにすると、燃料を大量に消費するので、これだけ燃料スペースがあっても、更に外部タンクを取り付けられる場合もある。

機首はコア・ファイター・バリエーションからの派生で既存のシステムのアドオニクスを一部改良したもの。コア・ファイターは亜音速飛行を目的としたデザインなので、ノーズ・ライダーの高速飛行にはあまり適した形状ではない

が、TMSの飛行形態、中でもZplusのWRの練習機としては、コックピットも機首も非常に適している。

SPECIFICATION

全長：15.32m 全幅：9.9m
 全高：15.32m 全重量：20.0t
 推力：10,500kg×2
 固定武装：60mmバルカン×1

"GUNDAM SENTINEL"
PLASTIC-MODEL SERIES

インジェクション・キット 開発ダイアリー

あさのまさひこ

(制作協力/バンダイ模型工場設計課)

■1988年3月23日

バンダイ模型で、特約工業・模型技術設計担当/山崎・高橋両氏と、ホビ一部/小宮氏の計3名と共に、商品の価格、発売時期、広告掲載、雑誌展開、パッケージ&インストラクション、はたまた金型におけるパーツ分割(1/1)まで、4時間位の会議で一気に詰め込む。バンダイ側としては、非常にZplusに興味を示している様で、1:100可変ガンダムを設計した高橋氏は「1:100でも変形します!」とキッパリ。

そして何よりも驚ろかされたのは、高橋・山崎両氏は、MSの設定画を見るだけで「コレは80年代だね」系、パーツ数がほぼわかかってしまう(?!)事だった。この日、ガンダム及びZplusに関しての面々チェックをさせていただけの様おかしし。了解をいただいた。加えて、センチネル・ワークス作のSガンダムのキャスト・パーツを郵送する事にし、設計に生かされる事となった。

■4月15日(金)

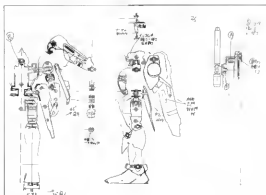
斯所ホビ一部の小宮氏より下し、「困った事に、"スペリオール"って名称も通らないんですよ、貴社関係。だから、"Sガンダム"を正式名称でいきたいと思います。あと"Ex-S(イクスエス)"もダメで"イクス"とか、その後の発音は全てだめそうなので"リアン"、"オマケに、"Z plus"のプラスが何の略称かキスのプラスに引っかけって"Z"うわー!どうしようか?"そうですね、Zプラスガンダム、とか、中にはきちゃうって言うのはどうでしょう?結局、結局はカタカナで"ゼータプラス"と記す事によって一応すまして解決。Ex-Sに関してはどうしようもなく、"E-イクスエス" (寄笑) と表記する事となった。

■4月26日(木)

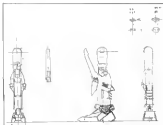
5月の全日本ホビショーの正式発表に向けて、カタログ撮影に入る。この本に掲載されたポイントSガンダム(P.134/135)、星作Zplus(P.150/151)、九龍作Ex-S(P.138/139)、星作S-Bst(P.137)の4体の模型が、カタログ撮影に使われている。

■4月26日(木)

特約工業・山崎氏より、Sガンダム



▲Sガンダムの第一案図。見てわかる様に、大腿関節・ビーム・カノン、はさま(=口コ)から見える。
▼バック・パックの、デザイン変更案。ビーム・カノンの可動軸が変更された。



の設計図面(第一段階)をFAXしていただく。「まだ、ほんとにラアプです。変更もありますし」との事。

驚いた事に、Sガンダムの頭部は何と4パーツ構成(首・頭内臓×2、フェイス・ヘルメット×2、メイン・モーター&アンテナ)であり、これは1:

▼ホビショー配布用ポスターの、カノン面。一層目に掲げるの(1)144ポイント作目カノン面となる。



'87年3月に「再開」された「ガンダム・センチネル」インジェクション・キット・シリーズ。再開決定から急ピッチで設計・開発が進み、同年8月には店頭に1/100の「ゼータプラスQ」が並んだ。

当然ながらこの「ガンダム・センチネル」は、雑誌媒体を利用した、バンダイとモデルグラフィックスの共同企画がそのスタートであり、このインジェクション・キット化再開に伴い我々センチネル・スタッフも協力ながら協力もさせてもらっている。あくまでもこちら側は技術的な面では素人なので、もっぱら(MSの)デザイン面や、商品デザインについてであったが、そういった「商品化」にたずさわる大きな流れに介入出来た事は非常にスリリングであり、エキサイティングだった。

ここでは、そのインジェクション・キット開発時にバンダイ側と我々との間で行なわれたキャッチボールを紹介し、そのプロセスを断片的にだが、考えてみたい。

なる程、そういった事ならもう一度考え直します」

■5月7日(土)

バック・パックのデザイン変更案、及びホビパーツの設計変更案をFAX。



▼▼たまたま偶然による、Sガンダムのデザイン案の修正。これはこの段階で考えたモノではなく、翌年3月のプレゼンテーションの時に発表されていたもの。つまり、ここまで考えてデザインにたどり着いた。



■5月8日(金)

4月28日に不在であった高橋氏と連絡下し、バック・パックのビーム・カノンの変形の際、どう移動するかかなり以前から問題になっていたので、デザイン修正案を提案した。加えて、先日の大腿関節・ビーム・カノンの件、「あれだとCリバーからカノンが生えてくる事になっちゃうですね。ムーバブル・フレーム結構って設定も生かせなっちゃうし」あ、なる程。いや、その時、大腿部にサイド・スカートが付いたら良くないって話が出たんで、

■5月9日(月)

通明、編集部に入るとウツガ通りの可変Zplusの図面の到着していた。早速特設工場に丁度し、本番にやってくるですね、これに決定ですか?」「まだ細かいところは変わりますけど、ここでも設計に入ったらボツにする訳にはいきませんよ!」加えて、「機体の上下厚で、もう少しなかなかならないんじゃないか、上半身スッパリ取り外すとか、機体表面から顔が見えちゃうとか、サスガに細心のしちゃうんじゃない」と「うーん、そうですねえ、まだ確かにこの段階だと他にも問題が山程あるんです、考えてみます」「山程って言うこと?」「実はこの段階で、パーツ数が50を越えているんです」「?」「わかり易く言うと、通常のこのスケールのキットっていうのは、多くて80〜100パーツなんです」「はい!」「加えてスナップ・フィットにするか否か、とか、まだ色々あるですよ」

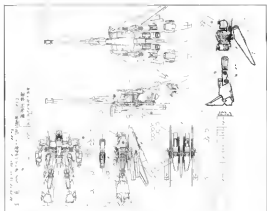
■5月18日(木)

全日本ホビーショー会場の静岡産業会館で、静岡工業デザイン課の岩本氏と、インストラクション&ボックス・アートの打ち合わせ。まずボックス・アートは、かき氏の描画を担当する事が決定し、インストラクションでは我々は4ページ担当(ストーリー&機体解説)する事が決定した。

打ち合わせの後、「センネル」のブースに立ち寄り、設計課の高橋氏にお会す。「ランナー枠のあまった所に、使用パーツ用のルーニアをつけるとか」「全然ありません!」あゝZplusも、アレ、図面の上では確かに変形するんですよ、ただ、WRモードの時にへたりが来ちゃうんですね、だから、やっぱりこれは結構大変ですよ、まだまだかきそどう?」

■6月6日(月)

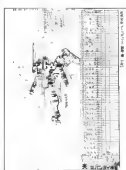
静岡工場に進行状況を確認したT.E.L.、高橋氏「先日Zplusですね、顔と胴体を変形の間に取り外す事になりました。これで主翼より上がうすくなりましたから、深部は気にならなくなると思いますよ!」「Sガンダムの方は?」「先日FAXのデザイン変更は、そのまま行ってます、OKです、ギミックの方は、ヤバ過ぎ! ああは入りませんが、ボリキップが!」一応、Sガンダムの設計図が「P」してんでFAXしですよ、まだ一部変更になりますけど」



▲Zplusの図面。体のパネを一つも外さない、完全変形バージョンであるが、WRモード時顔面から鼻部分が外れてしまった等々、まだまだ問題多発。



▲これは、ジョージ・高橋氏で配布された、バンダイのボスター完成品と対比。



▲Sガンダムの図面。まだこの時点で、大設計部・カンノはむき腰からきていて、が、「百式万葉集」の決定はしつかり。

■6月13日(月)

Sガンダムのボックス・アート案4種をデザイン課にFAXする。

■6月21日(火)

デザイン課岩本氏よりT.E.L.「実はZplusの方が先行しているんで、Sガンダムのクリーン・ナップより先にZplusをお願いします」との事。

同日、開発課の山崎氏より、Zplus最終図面がくる。

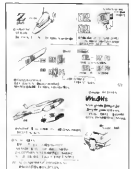


▼カキ氏によるZplusボックス・アート案、スマートガンが最大、機体リアウトに。

▼Zplusの最終図面。WR図面を右下の様に、顔面・胴体のパネを取り外し変更中。

■6月25日(土)

Zplusの決定図面をボ……と見ていてふと気付く、「デカール、どうなるのかなあ?」もし間に合うならば!と、キット用デカール設定を急ぎ起して、すぐにFAX。だけど、この日は特設工場はお休み……



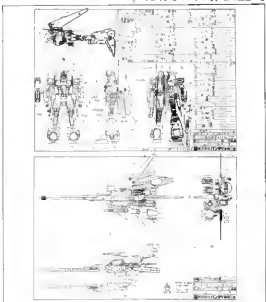
▲Zplusのデカール設定、近年のガンダム・プラモデルでは、異例なまでに細かいものとなっている。

■6月27日(月)

設計・高橋氏より25日の返信FAX、デカール設定はOK、そのまま決定。加えて、自分のオリジナル機体を作れるように、4〜9までのロゴ設定も起こしてほしいとの希望あり。

■7月6日(水)

設計の高橋氏にT.E.L.「えーと、Sガンダムが色ブラ成彩(システム・インジェクション)になるって話ば、しましたっけ?」「あ、そうですね?」「ランナー!」協定なんですけど、機体クマが黄色になったり、コクピット・ハッチが赤になったりします!」「あとZplusの進行は?」「はい、金型に入ってます、Sガンダムも、まだ図面いじ



ってはいらんですけど、部分的に会型に入りました。Sガンダムの木型、例のキャスト・ロープをもちろん参考にしてますから、基本的にはソックリですよ。あと、Ex-Sとブースター型も図面にも入りましたよ。

■7月7日(木)

高橋氏よりEx-Sの実図のFAXが入る。



▲上がEx-S実図で、下が一階層修正。胸のセンサー・バー・パーツ2個を中心に修正している。

■7月8日(金)

前日入ったEx-Sの実図修正案をFAX。同時に、Zplusを始めとするセンチネルMS群統一の、ワーキング用アラビア数字ロブ設定もFAX。加えて、ブースター・ユニットに関して、星野氏のキャスト・ロープを転送。



▲センチネル・モザイク外装の、アラビア数字設定。これはそのままZplusのシールに付帯される。

■7月14日(木)

Ex-S兼Bst型用の、ブースター・ユニットの最終案図が早くもFAXで入る。同日、一時ペンディングになっていたZplusボックス・アート作業が角隈デザインにて描かれた修正案がFAXされ、その案を再びかとき氏がクリーン・アップする事となった。

■7月28日(木)

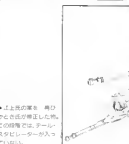
とうとう編集部にZplusのテスト・ショットが届く。まだトライ&エラーなでモールドは甘いけど、そのザミックはもう驚嘆モノ。そのショットを見たかとき氏「へえー、Zplusの裏面ってこうなってるんだ。知らなかった」



▼Zplusに付属する、ソーラー・ダialsでできたのは残念だが、塗装マント印刷に、全く問題なく使用出来た。



▼星野氏のキャスト・ロープを利用して作成された、ブースター・バックの最終案図。



▶上と上の案を、角隈氏と氏が修正した。この段階では、ソーラー・スタビライザーが入っていない。

■8月28日(火)

Zplusのインストラクション原稿UP。定価便で特設工場へ。



▼Zplusのキャスト案組み、WRモーターのプロポーションが、特設工場。角隈のザミックには、星氏が驚かされた。



▼石橋氏一氏イベントによるZplusボックス・アート。原稿にはFAXZ(ファイン)も見える。

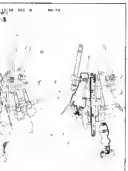


▼その方とき案を修正した、デザイン修正と上とによるZplusボックス・アート案。



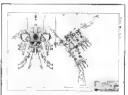
■8月118(木)

高橋氏から、Ex-SとBst型の両面のFAXが届く。修正案は生かされているのを確認。



▲Ex-Sガンダムの最終案図。なんとこの段階ですら星氏案が採用されていた！

▼ブースター・ユニットの最終案図。スタントが付属している。



■8月20日(土)

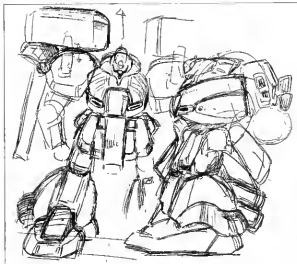
Sガンダムのボックス・アートは結局、かとき氏のラフをデザイン課の江上氏がクリーン・アップした物になる。これは特設工場の星氏もこちらの線画版のスケッチをみながらチェックして、並方で同時進行してしまっただけ。かとき氏には一点修正をUPしてもらいFAX。一部デザイン画の修正をお願いする。

▼デザイン課江上氏による、Sガンダムのボックス・アート案。



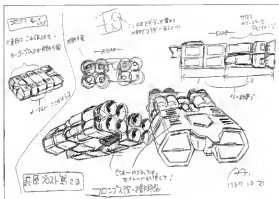
センチネル作例解説

あさのまさひこ



▶Photo STORYのブロップ担当モテラ一。新原健二君への発注用紙。これは、源氏鶏太の『コロムブス』の、センチネル・オリジナルの改題用紙。

●通称「歪曲」の造形物。1144セタ。
・アインの打ち合わせ用資料。かとき
はしめ氏らの手による。セタの巨頭
図。完全にモザイク画用の為にかかれた
資料。



・雑誌。という媒体の枠内のみで仕事が続いている動向に驚嘆されがちだが、センチネルで言うところの「ワークステイト」というのは、トータルなシステムである。今までの模型雑誌におけるガンダム・モデルというジャンルは、TVなど他の媒体ですでに「成立」している要素を持ち込み、モデラーのレベルで処理する物であったが、センチネルのそれは、も

ているものの、今までは外の部分に繋ぐところからエイト、コーディネイト、プロデュースと含むシステムの一端としてモデリングが存続・モデルにおける初の「プロフェッショナル」それがセッチネルのモデリングである。

ここ数年の、キャラクター・モデラー諸氏による造型力の進歩は、文字通り目覚ましいモノがある。スクール・モデラーがその技術力を月進年歩で成長させていったのに対し、キャラクター・モデラーの急成長振りは、純粋に驚嘆モノと言える。しかしその被害として、キャラクター・モデラー特有の「奇変化」が表面化し始めつつある。

■キャラクター・モデルの“正解”

これまでの方向はゆる「リアル・ロボット」でフィクションは、「リアル」感というリアクターに対し、圧力的なまでに一貫性が無かった。これを捨てる時、直ぐ言えば「キャラクター・モデルに正解は無い」=無解の楽しみ、という事になるが、この道方も無い広がりがあり(たとえ端的と言えど)その解答や、又、そのヒントが前面化して、それを「スタンダード」として認められれば、進化を促していく事も、出来ておろう。

とりあえず「ガンダム・センチネル」で試みたコンセプト・ワークとしては、「キャラクター、モデルなりの、3Dとしての正解を出す」という事だった。

これに対し、前述の「個々の中」の解
西を無理矢理一本化するの、ファッ
シヨだ」的な見解も見受けられたが、
感傷的にならなければよかったのは、そ
れをユーザー、サイドに重要して行
訳ではない。まず、その定義付けを理
解していただきたい。

送り手が「本文化した際には、それを
言語として、固定された形として」
「正解」を送り出すかとは別として、
という事である。つまり、フィアース
物語：「本野渡津言うところの『本
当はこうでないでござんす』というの
と同じ事である。クリエイター・サイド
には、その表現としての正しさや善が
の中に「影」としてある訳なのだから
その「影」の近似性による作業が、『正
解』へ近づく作業と言える。モテラ
ーが自身の鏡視、デザインを（体
の良）コトバに言うところの「アレシ
ジ」(笑)して口にするのは、その近
似性による作業から外れてより「正
当」であるモテラーが居れば100パー
セントの被害があつて良しと思うが（正確な
話では）100パーセントの正義は有り得ない
というは、ある意味で隠さなく

はなかな仕事だろう。

そして、そのクリエイター（デザイナー）の「正解」をばいばいししまう師範的基盤を、モダナが破壊して、又は経験値として持ち得てゐるか？ と言うのも、考えなくては行けないテーマのひとつであらう。つまり、センサレでのモダナがモダナであるベクトルは、互かに「正解」の近似値を求められるか？ という部分で表現の場を与えられ、言わば可能性として、スクール・モデル（注：ここでは、軌空機やAFV、自動車などの模型に近いものを指す）のそれと極めて近い。

■「センチネル・ワークス」体制

かときはじめ氏描くところのデザイン画は、アニメーション用設定と比べれば「映像版」の多いものとなっているが、それが3D用レンダレーションする際に必要な要素の全て、ではない。「設定画」とはどのようなモノは、ただかA4〜A3サイズの平面(2D)に、鉛筆で描ける程度の情報しか持て得ない。設定画の線をもっとまよってスライスして3D化しても、それはスライスが立

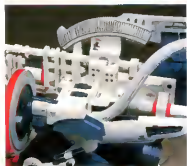
FEDERAL FORCE/
ANAHEIM ELECTRONICS "VMS-001" PROTO TYPE TMS
MSA-001(Bst) "PLAN303E" DEEP STRIKER
from a BANDAI 1/144 scale kit based
Modeling by Mitsuhiro ISE



▲右側面の主要部分の組み立て。高
さのユニット構造がハシキリ
としていて、構造が異なる。エ
レメント・コアと、その内部
の構造のディテールがスゴイ。
▲ディスク・レドーム裏面の材
質は、真鍮にまで突き出る
バリエーション・ディテール
が、なんともスゴイ。
▲ディスク・レドーム裏面の材
質は、真鍮にまで突き出る
バリエーション・ディテール
が、なんともスゴイ。

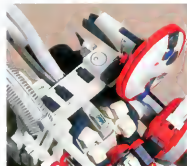


▲右側面から見るエネルギー
供給パイプは、サークル・スタ
ビライザー内に入る。パイプの
構造と、メタルコート仕上げの
部分との対比が面白い。



▲センサー・システムは、真鍮にまで突き出る
バリエーション・ディテールが、なんともスゴイ。

▼機体プラントホームには、ハシキリ・フレーム・マウントの
ノック（接点）が、真鍮にまで突き出る。左側のランチャー・マ
ウント・システムを接続している。



▲ランチャー・センサー・システム後方ディテールに、コンタ
クト・ポイントに位置するエネルギー供給コネクタースイッチが
確認出来る。



▲右側面から見るエネルギー
供給パイプは、サークル・スタ
ビライザー内に入る。パイプの
構造と、メタルコート仕上げの
部分との対比が面白い。

▼機体・下腹部追加パーツ共に、1/144スケール・インターチェンジ
システムにより、1/144スケール・インターチェンジシステムにより、
1/144スケール・インターチェンジシステムにより、1/144スケール・インターチェンジシステムにより、





▲右側面より。右腕の腕部ブラスター（ブラスター）は、両腕をヒール・カノンにセットする（ブラスター）を装着している。



◀110用もの（110用）は、両腕をヒール・カノンにセットする（ブラスター）を装着している。

▼機体が変えなければ、"GMS"とは異なり、"GUNDAM System" ロゴタイプは、右腕のEx



FEDERAL FORCE
ANAHEIM ELECTRONICS' VMsAw's TMS

MSA-0011

[Ext]

"Ex-S" GUNDAM

REFINE VERSION

1/144 scale Full scratch build

Modeling by Band NEJIGASHIRA with SENTINEL WORKS





▲足元の過剰・肩外装甲（シールド・ブレイク）は、動き可能なように設計（スライド）する。これは脚外装甲に接続した事では無い。ムーバブル・フレーム式M5の時限のひびくつと見える。

▲外装甲を外した状態の。左腕、ムーバブル・フレーム方式M5をソールに接続した構造。背後（フレーム）の可動に対し、外装甲が状況に応じた稼働をする筈である。



▲プロペラント・サブ・ユニットは、サイド・ジャケットを巻いて肩口に吊り下げられる。サブ・ユニット内部のモーターは、この口に吊り下げられる。サブ・ユニット内部のモーターは、この口に吊り下げられる。



▲モーター・ユニットは、サイド・ジャケットを巻いて肩口に吊り下げられる。サブ・ユニット内部のモーターは、この口に吊り下げられる。サブ・ユニット内部のモーターは、この口に吊り下げられる。

▼1. フィールド・ユニット（機体構造パーツ） 両足のライン取りも、カミサのラインを模倣した物となっている。機体は、ワークス件例用を、3Dプリンタで制作した。機体は、ワークス件例用を、3Dプリンタで制作した。

▼アール・スカーツェンに見える「マーク」はGコアのモールド。ブースターユニットの内側（内側）も設定を伝えている。

FEDERAL FORCE "TASK FORCE α"
ANAHEIM ELECTRONICS "VMS AWTs" TMS

MSA-0011 "S" GUNDAM

1:144 scale Full scratch build
Modeling by Bond NE#GASHIRA with SENTINEL WORKS



「コガが機体として完成したリアルプラモデル計画“プロジェクトZ”は、様々な制作家が援出され、Zガンダムのローンアウトもアバハム・エレクトロニクスを通して開発が継続された。Zガンダムと同時期“エイオタ”ガンダム”のコード名で開発された機体が、Zガンダムである。巨大機で名高いたち機体一式のコア・プロシアンシステムの再導入、そして身体・翼を機体で“スロー”に引き寄せるガンダム系MFD、機体の下に並べた翼はである。四脚、関節、1機ずつ、おのれの無敵反動を知る、その内が機体と翼の両方バランスの両端の両方に合わせて設計されたのも、翼すへたまで、身体や翼への影響も更にクリアな物となっている。翼機としては、YAGスタッド研究所流出の技術によるインコムシステムを翼部に配しているのがまず目に付くが、大機体、バブル・フレーム

、エネルギー供給コア（エネルギー供給）を備え、各種センサーを搭載出来る事が最大の利点。最も重量の重いオプションとしてビームスモートガンが挙げられるが、これは巨大機体の本体を、巨大機体のエネルギー供給用のサポート・ユニットをセットし、これを本体の形で結合して使用する。

MGZとのPhoto STORY 2001にて公開された、Zガンダムのセンサー・バスター・マスタ・等もサイターであるが、これはその前身が、それより10年ほど前、この機体でフィニッシュワーク、と称、（フィニッシュ）が完成した機体は、Photo STORY 2001 機体でゼロボロになった機体、そして、ジョーのプレザンサー、ジョーカタラタ機等に完全ノベアした機。もちろん、このノベアは、機体キースト・バスター、ハンディエットの設計、使用されている。



●ビーム・スモートガンとエネルギー供給用サポート・ユニット。機体の裏面から見て。



●機体・センサー・バスター・マスタ・等もサイター。機体の裏面から見て。機体の裏面から見て。



FEDERAL FORCE "TASK FORCE" /
ANAHEIM ELECTRONICS "VMSAwrs" TMS
MSA-0011 & "S&Ex-S" GUNDAM
(001)(Ext)

from a BANDAI 1/144 scale kit

Modeling by: Mitsubishi HGSH, with Myaku YOKOSHIMA

◀モナレグラフィ・アックス 版元11
月号のカバーを飾ったSFX
Photo. 本格的なムーブメント
ここから始まる。



バンダイよりリリースされた1/144スケールキットを、細小版の改造・塗装工作で、いかにワークス作例のキャスト・パーツに近づけるか、を念頭に置いた作例。基本となる白ガンダムを星氏が製作。後にリネースされた白&白黒組立パーツ部分を増城氏が塗装・工作している。白ガンダムのインジェクションキットというモノに手を加える時、どこからどの様に始め、又、それに伴いどこまでと、翌年の内のリリース納期からその後の変更を考慮に入れての、データソング作例であった。この作例により得られたデータを用いて、P274-1は飾られている「面」も作れる。先駆者キットは建設的改良のフォーマットが実現されている。白ガンダム・ブルー・コバルト・ブルー・ベースが確立されたのも、この作例であった。

MSA 001115 01

[Ext]

1. 144 scale Full scratch build



▲初出時よりも大改造された。………「アコガ」ユニットのPrologue STORY時に改造された沢木。最新編では再び形状（と言うよりはバリエーション）が大きく異なる物となっている。



FEDERAL FORCE TASK FORCE α
ANAHEIM ELECTRONICS "VM6AW8TMS"
MSA-0011[Ext]

"Ex-S" GUNDAM G-CRUISER MODE

from a BANDAI 1/144 scale kit "Ex-S GUNDAM" based
Modeling by Yasuyoshi HASEGAWA



Ex-Sガンダムが単からトランスフォームした近戦形態「Gクルーザー」モード。素となるExガンダムに強化パーツを装着して得られる形態である。変形の際に変化する関節となるコア・ブロックに集中する所。この変形を導く海に導くパーツを装着する設計思想である。つまり、Ex-Sガンダム形態というものは、このGクルーザーモードで得られる形態であり、Gクルーザー思想から導き出された強化パーツ群に武装を施した機体なのである。Gクルーザー、ターゲッ・スカーに位置するGクルーザーは、ターゲッ・スカーとレターが異なる。トランスフォーム後は常に左側にあり、そのシルエットは元元ガンダム・タイ

プのMSとほぼ等しい乗員がプロットを持つ。そして、このGクルーザーへのトランスフォームは、各パーツ分離も等しくなった可能を手数化する事も、特筆すべきポイントである。

Photo: BTDRY 連載時、「フォー」ス作家用キャスト・パーツにてGクルーザーをフルスクラッチした長谷川氏による「ハンタイ・キント・ヘース」によるリメイク。かと思えば、このリメイクは、IP2000の設計によってリファインされた箇所も、徹底的に手を加えても、キントをヘースにした事で機体のにも向した。コバルト・ブルー・ヘースの「Gガンダム・ブルー」が、この「G

▼ブースター・ユニットの「エネルギー供給機」のモールド。又、ブースターの上・下部の接続可動部のモールドにも注目。





▶ユニット・ギートガンを外した状態。
真前バー・ギフクンと盛り込んで来て
いるのがハッキリわかる。



▲ふくいはげに装着されるアプター・バーナー
追加パーツ。足の裏もキチンとモールドされて
いる。リフレクター・インコム・ユニット形状
も、最新機体である。

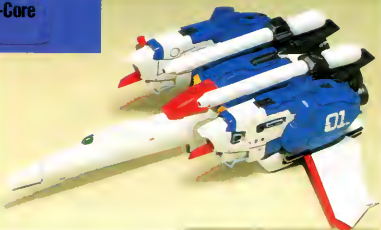
▼ブースター・ユニットを外すと、中にはも
ろん口コアが収められている。



[illegible]

ギンザンダムのコア・プロジェ・メスラムが感懐した物を
ロバート（IGコア）と呼ぶ。コアの名前通り、MSに機からの
駆逐攻撃に、A・日知（バー）の道に、トをもセ、トとして
パイロット三名が同時に駆出出来る機構を持つ。双頭の駆逐
機パイロットと、駆逐員がチャーム・ポイント。両乗組は、リウ
ウ・ルーノ少尉。

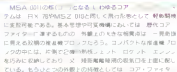
連載期間用のオリジナル・キャスト・バージョンを用いてA・Bバージョンを形にし、Cバージョンに関しては完全なフルスクラッチとした。故、作例のCバージョンはMGCCK「モデルグラフィックス・オリジナル・キャスト・キートン」編集のオマケとしてリリースされた最終編を「ディテール」にしている。



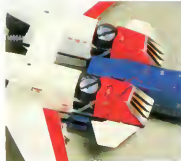
172scale Full scratch build
Modeling by Shigeki NINOMIYA



▲主観プロシユカ上の「**ノテ**」 4-3-3トの食方にはフ
カ確認出来る。



▼主機ブロック上面に設置するファンは、冷却機能専用の吸気L4とM5を標準のアイドルノングローインピークを兼ねる。



FEDERAL FORCE/
CORE FIGHTER SERIES BOOSTER PLAN
FXA-08GB[Bst]

CORE-BOOSTER"0088"

1:144 scale Full scratch build [BANDAI kit and Original kit conversion]
Modeling by Toehiaki HOSHINO

旧大戦終了から7年後、アナハイム・エレクトロニクスで開発された日ガンダムは、オプション・パーツも併せて開発されたMSであり、コア・ブロック・システムもその周辺機材における層に、機体システムの影響でもあった。日ガンダムの両足システムでもあるコアは、旧大戦より計画のコア・ファイターと異なり、単体としても戦闘能力が、大規模な戦闘機であったが、あくまでも単体システムとしての足場上にある機体である。そこでMSのブースター・ユ

ニットのパーツをあらかじめ共同に「システム」の機体・運用性を考えたコア・ブースター・プランが用意されていたのである。日ガンダム用ブースター・ユニットのパーツを加工し、ワークス機体用キャスト・パーツのコアを使用しているスクラップ。ブースターは機体とスロープ構造で、形状的にも異なっている。カラーリングは青系を以て、青系系でまとめた。

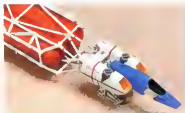


▲機体下面 ココアの機体下部にあるノズルは、コアのシステムも利用した可変ノズル。短距離での機体やビッチ・コントロールに用いる。ランディング・スキッドは飛行中パンダグランドの機に折りたたまれる。

▼機体上・下部に広がる可変色は、機体と機体、又、機体機と機体間に。



1144 scale Full scratch build[BANDAI kit and Original kit conversion]
Modeling by Bond NEJIGASHIRA



4) ③コアとブースター・ユニットは、フレーム・ユニットを介して結集される。③コア・エンジン、ブロックの裏のタービン・ラインが主体を形成している。

ヒコアを利用したヒコア・ブースター・プランは、その仕様をこれまでのものとせず、様々な形態が考えられ、これらMBCに同時進行で開発されている。大気圏内用主基「ユニット」並列型オプションとして、垂直型、斜降型、水平型3つの形がある。これに「ブースター ユニット」軌道の利用スペースに収納されるアダプター ユニットのフレームを製造し、搭載したタンクには大気圏外のヒコベラケットを格納した仕様。自衛用途にのっての貨物のひとつであったアタランズを、能率増進のため経え撃つ位置も変更した宇宙戦闘機として開発される。

又手裏の「リアル」を欲望とフェルムを弄するタフなディテールは得て 非常に高麗。結構なタフなプロペラント・タンクを有 するタフな構造体など。170キロの機体は、このシャープな位とがり。ブースター、バック自体の形状修正やビーム・スラスト、ガン・システム、レーダーなども非常に。カラー・グッド、スーパーストールの構造体など。機にまつたプロペラント・タンクと NARA の子分機的なノーマットな配機との組み合わせが面白い位とがりとなっている。



FEDERAL FORCE/
CORE FIGHTER SERIES BOOSTER PLAN

FXA-08GB[Bst] CORE BOOSTER"0079"

1/144 scale Full scratch build
Modeling by Masahiro ANDOH

□ 0079年 地球連邦軍は「V計画」の戦出
戦ユニットとして開発されたコア・ブースター
システムを利用し、ジオン軍の地球侵略に
対する防空戦力としての航空機を開発するプ
ランを実行に移した。一年戦争当時、ジオン軍は
旧を置き返す海軍のM50戦艦と生産量甲は、航空
機開発に充分に力を注ぎ手を加へた。又、M50や
コア・ブースターによって大きく変化した戦艦
戦艦の丁度家産の時期でもあり、軍制的な対
策に迫られてのプランであった。コア・ファイ
ターを運用する事により、性能、コスト両面の
メリットがとれると判断、機体にも大きな意味に

ある。原料の燃費量を大幅にUPさせたブース
ターユニットを開発した。
りときはじめは、あるア・ブ・サイト版コア
・ブースター設定をフルスクラップ。同スケ
ールのキットはあくまでもターゲターとしてのみ使用
されており、その理由は一時期、各所ハラン
スに付いたコア・ブースターのいかに航空機とした
物となっており、アニメーション、メカ等とし
ては、キットは作られなかった。一年戦争当時のメ
カを「今」作る必然性を感じさせるその自然なタ
イター、これこそまさに「UP TO DATE」



▲機体のサターン・ロケット等を参考にデザイ
ンUPされたエンジン基盤。

▲3割（左側で白）の、おびたしいスリット、
スリット幅は30mm（1/1スケール）格差出にほ
つてこい。

▶キティと工作されたフットフィッティング・ギア。ウ
ズドン・ハイム3号、アカルの腕の力、タービ
ン、ライノガスハリ航空機を演出する。



FEDERAL FORCE "TASK FORCE"
ANAHEIM ELECTRONICS' TMS COCKPIT
"S" GUNDAM'S **LINEAR SEAT**

1/12 scale Full scratch build



※旧世代の機体の配色には、ほぼ全機種共通の1色コックピットシステムが、この全5面共通の「ニューシート」システムである。パイロットの生存率を向上させるために射出シートを兼ねた作りの物が多いが、このSガンダムの様な高級機では、この「プロセックシステム」にシートを導いている。全機共通の「タ」は、機体各部のカメフラシの障害をコンピュータで検知して対応する「バリエーション」の機体で実用化される機体になっている。この「タ」は、レイカー機体では、U/C007年主要に開発された。M/SZ-000C1とM/SZ-A-001から試験機が作られた。

「ニューシート」は、プラモデルによる工作。R&Dのメカニクスはフロントによるスグロッチ。ヘルメットの「パイプ」面は、おもちゃのワイヤーで上げると、呼吸器と呼吸の通いを通っている。



▲「ニューシート」にはリョウ・ルーンのイェ・ヤルが入り、本機には「118th C. OMBAT COMPANY (第118th C. OMBAT CO.)」のパッチが貼られている。



▲頭部のカメカは、スッパで移動を可能にしている。
 ▲加バーノと結合する際のロック機構も再現されている。



▼このように、頭部から足元まで、各部に「メカ・ロコ・タイプ」は、ハルカ・メカのディテールが再現されている。



▲頭部のカメカは、スッパで移動を可能にしている。
 ▲加バーノと結合する際のロック機構も再現されている。



FEDERAL FORCE "TASK FORCE α "/
ANAHEIM ELECTRONICS' VARIABLE MS AND WR SYSTEM

MSZ-006C1 Zplus [VARIABLE MODEL]

1:144scale Fullscratch build
Modeling by Mitsubishi HOSHII

U-006: 日本・スマートフォンで人気急上昇の西
 日本が誇る莫大の MBS-006 “Zガンダム” が
 ニュー・ジオによって完成された。これまで予
 想の通り超巨大な巨大なジオン軍に敗北し、
 少年がたまたま見つけたジオン軍の司令官の
 MBS-006 “Zガンダム” である。そして、その
 重要性の高さからジオン軍の軍事機密として再
 設計されたことになった。そのトランス・アク
 ター・システムによって完成された。主眼は、
 宇宙・新兵器とされることになった。C-100
 型をエヴァンゲリオンに採用し、主眼は新兵器
 エヴァンゲリオンに採用されている。また、
 バイザー・システム、ステレオ・システムに小
 型の新兵器システムを統合したバック・パック
 も採用された。直感として、A-15の設計に採
 用された大規模なバック・パック・システム

カノンが門を固定武器とされている。C型のカノンとして最も特徴的な物としては、変形可能サブユニットと一体化となったビーム・スマートガンが挙げられる。このスマートガンは破壊力こそさほど高くないが、ウェーブ・ライダー・モードにトランスマフォームが可能であり、実に、凄腕に秀でる。

モザルは、1144スケールの縮小変え実型可能
作例。そのほとんどはのバーンが、無知無識な
のフロッグから得られるによる。そのモザルに
ビーム・スマートガン設置が戸した後に導道工
作を施した。この時、ハンタ・パンタなども完全
にリファインされている。この作品は完全なフ
メイトなどの複製物は存在しないか、この作品は
作例の写像を元に、バンダイ・キントが製作され
ている。



▲ ビーム・スマートガン 各名機のラッパに昇華し、射撃資物を造る。ビーム・スマートガンは家庭用サブ・ユニットも要する。

◀左側に標準装備型(富沢南)サブ・ユニットを装着し、アラート・ハンガーに搭載するZpu2口1型。





▲MSモートから 機首 両側を造り 上半身を折して 組み立てて完成させたウェーブ・ライダー モート。思い切った組み立て方により 1/144スケールながらプロポーションは崩れない。



FEDERAL FORCE/ANAHEIM ELECTRONICS'
VARIABLE MS AND WR SYSTEM

MSZ-006 C1, C1/2 Zplus (MS MODE)

from a BANDAI 1/144 scale kit plus Model Graphix's Original cast kit
Modeling by Kenichi KURIYU plus Bond NEJIGASHIRA



Z plusには、その生産数に対し比較的多くのバリエーション・モデルが存在する。これは稀妙なバリエーションと同時に、異なるモデルに機体変更していく途中のモデルなどが存在する点である。このC1 2型は、大規模内モビルであるA2型の機体（ハイ・メガ・カノン・ナスト型）をセッとした機で、機体図面の高にC1 2と印がある。その他の機体には機体図面は変更点無し。又、このC1 2の元となったC1 1型も、フロント・アーマーはA1型と同様の物をセッした旧タイプであり、

袖とヒール履きが機体C1型よりも1点少ない機体となっている。

ハングライ・キットをMSモードに固定しMSモードのプロモーションのみを考慮した機体形モデル。製作は丸藤氏。この完成品にMG C C K (モダラグラフィックス・オリジナル・キャストキット) No10の「Z plusデイトールUP/バーン・セッ」(機体 高さ+長径10+伊勢)を利用して、更にデイトールUPしている。追加工作は、ボンド氏による、



▲▼MG C C K パーツによる 変形用機体追加パーツ・ユニット。パーツは一体成形によるもので、作例はペイントしてアンテナを装着したものである。



▲▼C1 2型にA2型用機体バーンをセッしている。ハイ・メガ・カノン機及び高に相当する部分は、白黒にペイントされている。A2型機体は、MG C C K パーツ。



▲アンテナは自作だが、ストリートに編んでもこの完成度のMG C C K 機体部。

▲機体部は、MG C C K パーツ・スカーも、MG C C K パーツ。大規模機は、バンダイ・キットのパーツよりも2割程度の追加加工されており、追加でシャープさも増している。



日Mモート時にデント。となるブ
 ング・アーチャーを有能に生かす手段として
 2.0msではウィング・ハンターも活用し
 ている。これはM3Nの100%自衛に特化して
 いた他と同時の働きをし、又 W1Mモード時
 には V1M 可変長基盤として、テール・スタ
 びレーターと共に機体の柔軟性を示す。又
 屈曲した V1M 手続をこなす必要がある
 が、V1M 機と保険に準ずる機体のまま大空を

へ出入出来る唯一の結号である。機体番号は
ソクマン・ソェイト少尉機。

高橋・JOMCモータースとペアで製作されたW
杯モータース団体の加藤孝也（左）は、機体上下を塗る
作業が得意。『負けそう』などという精神的
苦痛を経験した。正統派のディテールに戸惑いを
感じた。チーム・スタビレーターは参加及び
本格的なレースに出場し、戦況及び今後の計画を
立てていく。

FEDERAL FORCE "TASK FORCE α"/
ANAHEIM ELECTRONICS' VARIABLE MS AND WR SYSTEM

MSZ-006C1 Zplus (WR MODE)

from a BANDAI 1/144 scale kit
Modeling by Yasuyoshi HASEGAWA

Modeling by Yasuyoshi HASEGAWA



▲地味裏面のフォント。ウイング・ハイムダーには、プロペラント・タンクが裏書きされている。

● 緑の角レンズで見る乙 ous。Me22A は
凡4と印象がダブる。テーブル・スタビレー
ターの目印的のグーといひ 強大機械的な尊
厳感もさう。



KARABA/ANAHEIM ELECTRONICS'
VARIABLE MS AND WR SYSTEM

MSK-006 ZplusTM AMRO REI "COLOR"

from a BANDAI 1/144 scale kit based
Modeling by Yasuyoshi HASEGAWA





FEDERAL FORCE/ANAHEIM ELECTRONICS'
VARIABLE MS AND WR SYSTEM

MSZ-006C4 Zplus (VARIABLE MODEL)

from a BANDAI 1/144 scale kit based
Modeling by Nobuyuki TAKAHASHI



▲可変式というハンデを乗り越えつつ、ここまでフォルムをまとめたWRモード。
白・黒・黄のカラーリングが新鮮!

▲広角レンズで写ると、まさに真珠のツエーグ。ライダーノーズV字型のフォルムが美しい!

「プロト006型 つまみ佑新「Zガンダム」の進化形であるZplusは、その外観的相違点としてMGモーター・特種ウィング・ハンター式に改造されるVGM翼が挙げられる。ZはANBAC機であるもののWRはMS形態。ト「有線に生かされる。大気圏上層下の機動性においては、プロト006型「ラキエーター」型ハイ・スター・メカニクスと異なり、増設された飛行翼「主翼」の力をもつ。これは「ラキエーター」の「主翼」の増設によるものである。

再現している。特「機動圏上層下層間で機動性とするために、ラング・ウェイブと合成されるフライング・アーマーを装備し、口は型が設計された。モデルはバンダイ・キートン・ヘースにした。可変モデル。追加用サブ・ユニットを別売。ラング・アーマー・機はスワップできる。さらに、主翼はアイソレーション・モードは、ラング・アーマー・機はスワップできる。ラング・アーマー・機はスワップできる。ラング・アーマー・機はスワップできる。



▲機動・機動性は、黄色の「キープ」が入る。STAR WARSの「ウィング」・ファイターがそのイメージ。ゾー

▼ミカキルは、WRモード「プロト006型」の改造である。WRモードで「主翼」の増設による。WRモードで「主翼」の増設による。WRモードで「主翼」の増設による。



FEDERAL FORCE/
ANAHEIM ELECTRONICS' VARIABLE MS AND WR SYSTEM
MSZ-006D Zplus [WR MODE]

1/144 scale Full scratch build
Modeling by Shigeki NINOMIYA

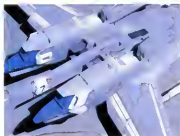


エウーゴが特殊部隊。連邦軍はカウパにて開発されたZplusを多数採用に開始した。宇宙空間での使用が目的であった為、大気圏外展開を無した口型が開発され、それに伴う気圧変化はZplusのみより先験されたTMSへと書き加えられた。又、同時に連邦軍は大気圏外仕様機としてアナハイム エレクトロ クラスよりA型を購入し、より一層の性能が期待された。口型のパワーと A型以上の確信性を持った改造機。これら、連邦軍がアナハイム「エレクトロ」に委託した事件である。口型で運用されたバシク・パシクを 大気圏内仕様として無敵ジェリット・エンジンに組み立て 原力の開発と

口型以下の戦闘性能。実用サブ・ユニットにはサブのユニット・エンジンと推進ヘクタート・ノズルを以てSTOL性能も備えた。テール・スタビライザーにはバスターフル「フィン」を以て、飛行機には、A型のボウ・ノズル・ジェネレーターに変わるフィン機構。同時に、はじつに格闘戦に特化した。コントロールの両フィンを除く性能に特化した。これらの改良により、先代の性能を越えるに至ったA型戦闘機は、「口型」として完成を見た。アナハイム技術開発は、この口型に大きな負債を抱き、連邦軍も正式採用を決定。対ネオ・ジオン軍との対決を視野の了解として開発した連邦軍は、対連邦軍の制圧力に口型

の配備を開始した。後、この口型を再び宇宙に適合させるべく、バシク・バックを口型と同様の熱感ジェリット・ロケットに組み立て改良機を生産される事となる。かたきしめ氏が「デザイナース・グラフィックス・シリーズ」にて発表した「エア・クラフト」としてのZplus「TYPE D」。元のZplusは、AN006Dが、いわゆるメカ・モーターへの搭載なら、この口型はエア・クラフト・モーターへの搭載であった。と見えるだろう。戦艦006Dはバシク・システムであるか、と決めた[?]出来るのは、やはり「宇宙で暮らす」キャラクター開発機。キャラクターを生かすつづ

格的エア・モデルにトランスレーション出来る。口型を購入し、連邦軍の解説から購入した二部氏は、口型に於けるバシクを構造的に位置付け、先軍エア・クラフトとして特長。過去のZplusの歴史をも活発にする事なく「キャラクター・モーター」エア・クラフト・モーター。両方のシステムにおいての「Zplus」のロール・アウトさせた。主観を、Zplusの機体角と機体角の位置を修正式で製作。又、主観の工作も見逃さない。



▲机先角を取り、機首部分に入るロケット。V-22機は最も小角にされ、フラップ・前縁スラット・フライング・ウィングが削がれているのがわかる。又、M-26機は機首に鋭くなる機首ユニット後翼・エア・ブレーキとしてフェアディングが取り付けられている。

▼機首ユニット（M-26機と機首の側面）に設けられるバック・パンクも、機首ジェット・エンジンと機首二次元ノズル方式である。ターボ・スターバスター・付機周辺にあるフィン、A型のローテーション・シールド・ターボに相当する。

▼V-22機を最大角に後退させた状態。グロブ・ブローにはプロペラント（ドロップ）タンク、V-22機下部にはロケットがあり、対艦攻撃用ミサイルを配している。M-26機は機首に位置するロケット・カノンにはA型の機首より大型化され、強化されている。





◆機首のフィン、ピ
ンポンとローリング
の両コントロールを同
上させる為に4基に定
義された。部 一機レ
ッドプロ機を思わせるよ
うなシルエットを持つ。
実用サブ・ユニット
から前部を出した状態。

◆前部用サブ・ユニ
ットはサブ・エンジン
を搭載 ヘクスタード・
ノズルを前後に持ち回
し性能をも増した。
主翼は機体が重い為に
ダブルとなっている。



ています。ノーマルのものはエアフィックスに211-2、そしてフラップ・ダウンのものは新製品ハセガワ「F111」のものに外側のエルロンをつけて作っております。

■テール・スタビレーター-B

バック・バック

テール・スタビレーターは軽量化のためヒートプレス・パーツでの構成。既製品はもちろん飛行機の主翼から削り出したものです。基盤はプラ板の縮小。プラ板から作ったムーバブル・フレームで胴体とつながります。前後上面には小さなフィンを取付けました。これはボーテックス・ジェネレーターのがわりで簡便は同じです。

バック・バックはプラ板の縮小で原型を作り、キャスト・コピーしています。船からのせくとコンプレッサーファンが見えらるんですよ。

■メイン・エンジン(簡)

これも軽量化のためヒートプレス・パーツです。足回りはキットのものを縮小してありますが、形にうそがありません。わかりますか? カッコ悪いです。足回カバー、これはエア・ブレイクとして使用するため、簡便可動です。ヒートプレスのパーツをトライマスタールのヒンジでつないであります。外側のバーニア・ノズルはキットのものを切り取り、プラ板をはさんで大型化してあります。内側のものはそのまま

です。もはやキットのものを縮小して使用。これにムーバブル・フレームらしきモールドをつけます。グローブの後部を切り欠き、翼端縁でつなぎます。

■ビーム・カノン

ヒートプレス・パーツで原型を作り、プラスチック・テープでディテールをつけ、キャスト・コピーしています。既製品は旧型のプラ棒をドリル・レーシングで削り出したものです。

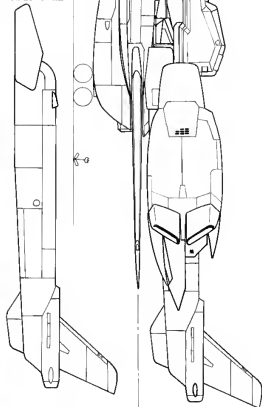
■塗装

基本的にはF-15用のカラーを使用しておりますが、濃い方の色には、黒を混ぜ、コントラストを強くしてあります。足回りのブルーはコバルト・ブルーに白を混ぜた飛行「plus」スタンダード。テール・スタビレーターには最初オレンジの塗をまいたのですが、これが足回ブルーと干渉してしまっ、えらいことになってしまったので、白に塗り替えました。かとき先生のイラストはあんなにかっこいいのになあ。ムーバブル・フレームの色は青緑提供。何を運ばれたか本人、よく覚えてないそう。森森には他にもいるいる手伝ってもらいました。というわけで、あとはコーション・マークを貼ってフラット・クリアーでおおえてできあがりです。あー一度がけおいたよ。最後に、徹まで手伝ってくれたみなさん本当にありがとうございました。



■バック・バック側面

■テール・スタビレーター側面

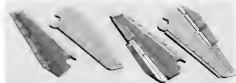


[SIDE ELEVATION]

■機体全長約



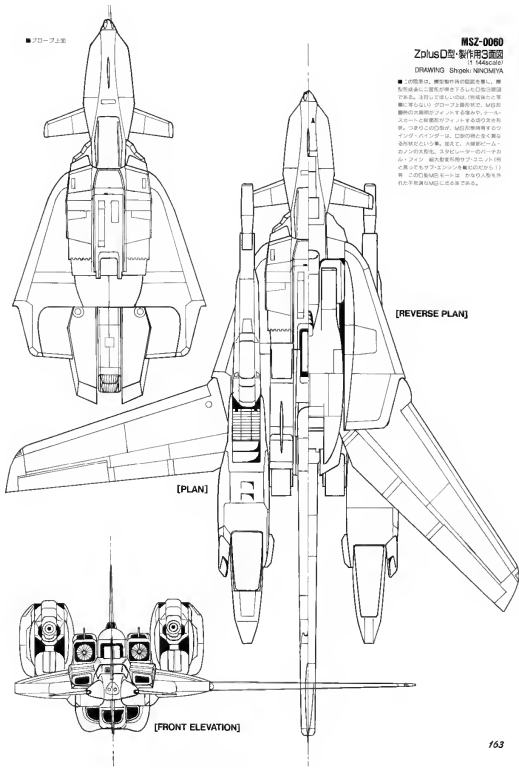
▲テール・バーニアを削り出した時、機体には貼るのプラストを簡便な場所まで削っている。その時は、まるでキャピタリイがギョウシジホっている様で、かなやオーノノとある、削をせろと、やい、やい。



▲足回、フラップ等を削り出した時、機体には貼るのプラストを簡便な場所まで削っている。その時は、まるでキャピタリイがギョウシジホっている様で、かなやオーノノとある、削をせろと、やい、やい。



■ この図等は、模型製作時の指図を特に、機
体完成後に設置されるべきD型3面図
である。注目してほしいのは、機体後部と等
部に等しい「グローブ上蓋形状」で、M型
機体の大翼部がフィントする僅みや、ター
スカーと機体部がフィントする切り込み形
状。つまりこのD型が、M型と機体部とのフ
ィンダー・バインダーは、口部の横と生く異
なる形状という事。置えて、大翼部バーム・
カブンの大翼部、スラバレーターのバースカ
ム・フィント 縦大翼部用サブリユニット(機
と異なってもサブ・エンジンと機体の間から1)
等 このD型M型モーターは、かなり人型を外
れた子相満りMSZに成る事である。



"S"ガンダム

1/144スケールフルスクラッチビルド

MODEL FR 榎手隼博(ww)のセンテネルワークス

GRAPHIC P 180-189 ■ROLL OUT 1987 SEPTEMBER, 1989 MAY

プラモデル化する、という前提で、『センテネル(仮色)』という企画が動き出したのは多分77年の3月くらいだったと思う。

ただし、その頃のことはいくらも知らない。ただ3月頃、鈴木Mk 16侯天兵が、ひろーい色ながら100日ガンダムを作っていたのは覚えている。

そのあと色々あって(あったらしい)MG本誌で、『センテネル』を連載するということが決まり、ついでに1/144のSガンダムを作らないかといううような話しが、日知見をやっていた私のところに来たのは多分6月位だと思う。しばらく保留してて(型に自分

刺ってたもんで)実際やるって決まったのが7月下旬。その間もおそらく色々あったと思われるが知らない(笑)。

その直前まで一応キリト化という話しが「生き」てて、連載用のパリエーション製作のベース、メーカーへのプレゼンテーション用も兼ねるって話だった。(と思う)1/4(違う)「あゝ」ところが、その後また色々あって(あったんだよね)キリト化が一度ペンディングになったのは、連載にすつつきあっていた人は知ってるの通り。

理由はいまあれね。世の中はいろいろな大人の意思で動いているものである

「あゝ」と思いましん。」と

結局、最終的には78年の「ニュート化案」が通る。「ガンダム・センテネル・シリーズ」はNND!以降も榎手さんの指揮に委ねることになる。理由は「色々」と(笑)「何が……とか(笑)(この本は「光GENIE」かかって!)」これはまあ、あんまり関係ない話。

■Sガンダム(1:144フルスクラッチ)/榎手隼博

最初に関わる「センテネル体制」のようなものを、良い意味でも悪い意味でも確立したのは、2年前のこのSガンダムだったのだ。そのころはまだモデラー側の執筆(ア)が、編集者の筆力よりも優先していた(というよりもそこまで仕切る体制がなかったということではあるが)し、もちろん一年とかのスパンで連載をささえる(ささえてんだよね)「走役メカ」である以上、あんまりアバウトっつーわけにもいかないでしろうアってこともあつたわけ。

同時に実行していたFAZZが、若い規制しかけてなかったのに対して

「ガンダムはあきらめて「ディレクション」が存在してたもの。」「(厳正かつ……)とでもあるけど。私は全然無敵論に走りたい申請だったのにながら、いいけどよ、とか不貞腐るし。意味に仕事を待たふんふんこきこた。

ま いった、遊り柄に越しを辱しませう。このガンダムって、デザイナー自ら作ったラフな原案→マスター・モデルを、基にできてるんであるんですけど、このマスター・モデルというのがいま考えると拙劣! それを機ににおいて、意に新しい立体を作れば良かったんだ、要は、それを無碍天理にでも「否」にせおうとしたのがあざはかだったのね。予想以上に手強さるばかりで時勢の読みがほとんど狂う。

私の仕事が増えたせいもあるけど(これも間違いない)。

結局、それまでにない程のパニック状態でやることになってしまったわけだ「AID」って、フォーマットも作っちゃった。それで面々の刺し。それまででこれたようなことはあったんだけど、これ以後「センテネル」



▲▲▲ 1/144のスケールである「センテネル」(1/144スケール)

▲ 1/144のスケールである「センテネル」(1/144スケール)

▲ 1/144のスケールである「センテネル」(1/144スケール)

▲ 1/144のスケールである「センテネル」(1/144スケール)

▲ 1/144のスケールである「センテネル」(1/144スケール)

▲ 1/144のスケールである「センテネル」(1/144スケール)

▲ 1/144のスケールである「センテネル」(1/144スケール)

▲ 1/144のスケールである「センテネル」(1/144スケール)

▲ 1/144のスケールである「センテネル」(1/144スケール)

▲ 1/144のスケールである「センテネル」(1/144スケール)

▲ 1/144のスケールである「センテネル」(1/144スケール)

▲ 1/144のスケールである「センテネル」(1/144スケール)

▲ 1/144のスケールである「センテネル」(1/144スケール)

▲ 1/144のスケールである「センテネル」(1/144スケール)

▲ 1/144のスケールである「センテネル」(1/144スケール)

▲ 1/144のスケールである「センテネル」(1/144スケール)

▲ 1/144のスケールである「センテネル」(1/144スケール)

▲ 1/144のスケールである「センテネル」(1/144スケール)

"S"ガンダム ディープ・ストライカー

1/144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER 伊勢昌彦

■GRAPHIC PIN-UP, P.129~130 ■ROLL OUT 1989 JUNE

さてこの303E。MS誌初出が88年12月号という事で、何やかやと半年もかかってしまった訳ね。当初は自分が作る機体になるうとは思わず、イラストをのぼるに決めたのだけれど、心の底で(勝手に)15タイプが使えるかな……などと考えていたのも事実だ。それにしても、"OPERA TION" "S2" の303Eで喧嘩した者！ そんなに早く作れるなんて、尊敬してしまう。

■予備段階

勿の人から「アレねむね」と電話が来た時点でイラストをじっくり見直してみると、アラまあ分らない所だらけ。一枚絵として完るとは判る量の多さに圧倒されてしまっただけ。単独製作の資料としては不充分。どうあえす分かった事は、①流線パーツは違えそう

にない。②口口の茶碗があちこちにある。③流線をどうしよう等々。まるでマラソンのスタートラインで号砲と同時にシュースの音が切れた様な、そんな気分で作りが始まったのだった。

■製作(前編)

今回に限った事ではないけれど、実際の作業を始める前の準備はかなり重要である。まず設定画の線をきちんと読み取る事と、作業の工程や手順をある程度頭の中で整理しておく事。バネやブラ板等買いに行くより大事、これは。しかしながらここでもまづいて手が安定しなくなる事もよくある。303Eはまさにそのパターン。ユニット数が多いというのもあるけど、一番の問題は各ユニットが狭めに平並ぶという点。大抵をきめて各部の電線パーツの類は、絵の上ではきちっと収まっているもの

の立体にした場合無理が生じるのは別に覚えていたので、常に各ユニットの関係をチェック出来るように作業を進めないといけな。要するに常に仮組みを繰り返すという。ただそれだけの事なんだけど、数多しパーツを同時に運行させる必要があるのがそれです。大抵。さらに仮組みも両面テープですませる訳にはいかない。スクラッチした部分はかなり固くなるので太部の真鍮線等を使うことになるけれど、一方のキットのパーツがかなり脆弱なので補修作業が必要。これも一度で位置が決まればいいけれど、仮組みするうちに変更を強いられる事になるってこう表現なので、ついつい慎重なところかの手が動きが止まってしまう原因になるのである。そんな訳で(どんな訳だ?) しばらくの間は仮組みした日誌型のキットだけが暑くころがっていたのだった。

■製作(中編)

キットとイラストを眺めているばかりではちがいがあかないので作業を始めたいけれど、一番の問題は(その時はそう思った) 大抵のパーツをどうするか? 高価加工やガラスロッド利用等、アイデアはいくら出たけれど結局は「アクリルパイプを手で切る」という

原始的な方法で解決したのである。(誤) 結局じゃあ有りカスだらけになったけれども、実際の作業は1日ちょっとで片付いたので、これは正しい選択だったのかも知れない。使用したのは外径3mm、内径2mmのアクリルパイプ。窓部分には中にもう1本パイプを入れて、外のパイプの端の分断ってテープを付けてある。

図身が出来たので次は絵の本体に移る。ここはほとんどブラ板の貼り合わせで、歯車などの一部にポリバネを使っている。また流線の付く面は中にキャスト・ブロックを入れ、5mmのブラ棒を立てて、図身と接続した時の裏側にしている(当然図身にはブラパイプが入っている訳)。その他に今回多用したのがキャストの板。ブラ棒で組んだ枠にハイキャストを流した物で、厚さは3~10mmの板程度を切った。切ったり削ったりの加工が非常に楽なので、厚みのある板状のパーツはほとんどこのキャスト板から作ってある。まずブラ棒を必要に応じて切り、それをキャスト板に貼ってブラ棒をガイドにして切り出すという方法。

図身に貼ってある板状のパーツはブラ板で一枚型図を作った複製して使用。シンジカーはブラ棒、ブラパイ



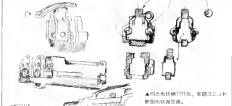
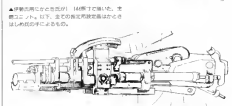
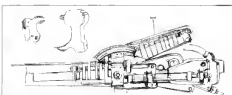
▲これが前編(7)の「自作」によるエスケーション。ギア、一時的な固定も無いパーツだが、ちょっとやそっとでは作れない。とにかく、図身を使用している。

▲エスケーションギアの製作。歯車は、とにかく、これだけ手がかかっている。ここまではいい。303Eと同じ構造の物はそうそう出ない。



▼製作途中の、主軸ユニット各部。ディスク・レーム、マルチ・センサー。ブラ棒組込みを要する所、また、また、また。そして完成後は、一

とスクリュー等、手で削ってテープを貼ったもの(……)。



ブ、アクリルパイプの組立合わせ。この段階周辺のパーツは塗装後に組み立てる必要があるためスリムな色には時間がかった。エレベーション・ギアは手帳の裏の作りをしたけれど、これは面を参照。ギアの歯のモールドはベネチア・ノコで削いだのだ。

他のパーツに目を向けると、まずは両部ブラケットホーム。ここはかなりの力の加わった部分なので慎重に作った。大抵の接合面には3mmの溝を3本掘り込み、差し込むだけで簡単に固定できる様になっている。このへんは絵からはディテールが分からないので製作と固定を同時に進めようという感じだったけれど、自分の方からとき先生に別してアイディアを出したりして、これは単に自分で自分の器を磨いただけだ。

ディスク・レドームと左腕のセンサーは円形に切ったプラ板を芯に工作。周辺のユニット類はキャスト版からの削り出しがほとんどである。ゴチャメカは例によってスライムエポキシ樹脂の接着剤で固定。今回の使用パーツはこれだけだ。

■製作(後編)

遅れてしまったけれどキットのパーツについて。まず固定用の真鍮棒を通

せるように両端するのが第一だった。腕と腕の追加パーツはキット・パーツの上にプラ板で特製を取り付けている。プラで外形を整えた。塗装の便を考えたキットのパーツ分割を生かしてあるのは言うまでもない。肩ブロックの工作は「完成版」にほぼ準ずる。

フースター・ユニットは星野氏の旧型とは違い大型化は行っていない。これは別にサブパーツではなく、3Dは元からそういうコンセプトだったから。ここでは両肩プレートやノズル締めとして、ユニット1個につき10以上の新造・複製パーツが使われている。キャストの部品や素材だけでもかなりの時間が経ちますが、下半身のフースターにはコンフォーマル・バックなるものが付くが、これもプラ板の特長にバネを渡したもので、よく見ると、のっぺりしたネズミのラインで構成されているのでよりリアルな気分がする。結構で良いので付けないと思ったパーツは、無いことになりそうだったので結局付いてしまった。大抵が出たスライムエポキシの接着剤が固まる前に、ここに押し込んでおく。キットのままでは幅が足りなかったのを、全体をまわりのポリウレタンUPしてある。

4本あるプロペラント・タンクはアクリルパイプ。両端はキャスト板を貼って固定したもので、ポリウレタンを貼るよりも早く出来るのでよい。左腕の改良型ビーム・カノンは別でプラ板で作った。

ランディング・ギアは自作。これはまあ当然と思うが、汎用できるようなビジュアルのパーツがあるとは思えなかった。似た物を探す手間より同じ物を作る手間を選んだ。肩のプレートのどうぶつはプラ板で、プレートに三角形の切り欠きを入れて両端で固定してある。スマートガンは「完成版」からの汎用で統一された所。そして最後の腕は、オリジナルのキャスト版からの改造だ。

こうして一応金パーツそろったのでディテールアップと表面仕上げ。それにしても大変だ。特に両腕の仕上げは大変だったんだ。まあ一要素に比べると手間はかかるが、いい感じだった。

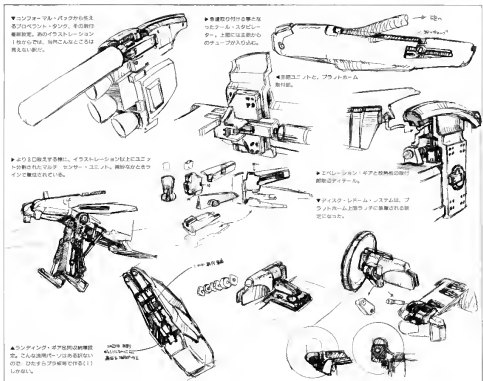
■塗装

蛍光カラーを使うのは初めてだったし、第一その模型屋に蛍光カラーが無いもので、わざわざ郵送してもらったりと不便は多かった。蛍光クリスタル・レッドを主体に、高オレインを混ぜてみたところあまりの派手

さにクラクラしてしまい、腕の白と赤を足して事無きを得たのである。一方は、グンゼのF白カラーの白(16番)とガル・グレーの混色による物。トーンを合わせた3階調で構成されている。コンフォーマル・バックには生のままのガル・グレー、フースターと大抵にはミッドナイト・ブルーに白少々。ランディング機はメタルコートのアイアンで塗ってあるが、下地に塗った色によってトーンに微妙な差が出るのが良い。アイアンの場合、エナメル・シンナーにも強いので簡単に塗る。ただし、塗った後の汚れた指で他の塗装面に触ったりすると塗装ベタリで大量が。特に白に塗るよ。本当に困るんだ。いやー目立たない所でも良かった。スミ入れは強いので簡単に塗る。つや消しの白はエナメル・カラーが少し混ざって落ちなくなる事があるのでもう少し塗る。

■完成

塗装が終わって完成したかと思えばさらに。何の改造、パーツを組み合わせるのにも分かってしまったのである。しかも結果を見ると、どこを持ったらいいのかわからなくなってしまうという、ゴースト野郎のようになった。いやもうこんどでもない。



"Ex-S"ガンダム

1:144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER 藤子銀博 with セリナ・ワークス

■GRAPHIC P 139-133 ■ROLL OUT 1999 JUNE

78年の3月頃に「別冊用」にEx-Sを
作らない?、という話しがぼちぼち出
始めて、当時のスケジュールでは無理、
できそーになかった私は「うーん」と
か思いつながらもパスしていたのだった。

だって、コレだよ(笑) ところが
例によって色々あって(笑)、発売予定
が知らないうちに延びてくるでせう、
そうなるまでそーかなあ、なんて思
っちゃったりして、「うーん」とかいつ
てるとスケジュールは私は作るって言う
断罪で話しますね。と。

まあ、私以外にコレを作る奴なん
ぞあ、そうはいませんけど。他の関係
者の手が金銭ふさぎでたただけだっ
て話もありです(笑)。

それに、自分なりにGガンダムに結
晶をつけたかったって言うのは本当。
(あーあ。)

■失われたGガンダムを求めて
～または

誰がGガンダムを通ったか～
作るのは決まったものの、それでも
スケジュール的に1人で全部を1人で
こなすのはやっぱり無理。そこで最初
から部分的に物の人に作ってもらおう
という「ワークス体制」で製作すること
に決定(絶賛賛成)。GUNDAMの
AIOは時を越え「ワークス体制」とな
って実を継いだのだ(うーん、悪い
けつばい……)。

そのため、今回はまさあさの先生自

ら図面を引いてもらい、それをもとに
各モダフにパーツを作ってもらったこ
とになった。そのうちわけは……

「肩だけを作りたいなあ」という一言
を置かせてしまったため、前後の肩パ
ーツは長谷川選手へ。肩のMパーツ主
演 及びアール・スカートはコア・ブ
ースターの実績を買われて安藤選手へ。
「こーゆーもんは年久保さんだろう」と
いうあさの先生の一言でプロペララ
ント・ユニットは年久保さんせに免さ
1つてことで話しはまとまる。残った部
分が全部私っておい! 本当にでき
るのか? と思っていたら案の定(コッ
コロ)やればやる程仕事が増える。こ
れをGガンダム・センチネルの魔不可思
議! 後半、どう考えても終わら
ない! というわけで、第2次発注は
以下のとおり。

- 等のビーム・カノン 安藤選手
- ビーム・スモークガン 横尾さんせ
- テール・スタビレータ及び脚部
・腕部選手
- ディスク・レドーム基部
→ 九龍さんせ

理由はすべて「希望者になつたから」

ひどいなあ(笑)。あと、伊勢選手が同
日製作中に自作機軸したブースター・
ユニットのパーツ群を、Ex-S用にも
うとセット送ってもらっています。そ
れをベースに改良を加えて、あ、ノズ
ルのパーツは森くんのゾナ・アック
のノズルのシリコン型を借りて注型。
ディテールを流してから彫削って、
a 倍複製しました。

このようにして出来上がったパーツを
私が最終的に仕上げたのがコレです。
(みなさん、ごくるーさまで、感謝。)

で、今回はとにかく、最初に作った
白ガンダムで取りこぼしたことを追う
のが私の目的。それと同時に、月単位
の作例ではフォロースされなかったこ
と、その後に明確化したようなこと、
を現在のレベルで表現する、とか。

複製が進むなかで、センチネル・モ
デルのコンセプトが浮かんではっきりし
た形で複製して仕上げて、それを基に
作ったのがコア・ブースターExed。
今回のEx-Sはそれを引きついでし
てのといえる。だから両者は複製とし
て描いていい(わかる?)

方法論としては今までと違ってきた



▲右がマスター モデルの頭部。右がこのリフ
イン側はEx-Sの頭に、両側面を改良した物。左は
部分のポリウレタン出し、インコンパニオン・モ
デルを参考に1:98縮小し、そして各部のフィ
ニッシュを行った。(工作は、右の森山(川本)と
D) 森山 森くんと出ているのである。マスター
モデルは。



▲▲九龍のEx-Sとの比較。及びノズル・ア
イロの3部作。このリフイン側はEx-Sの
Gガンダムの「実用機」では無いが、少しづつと
「実用機」である事に賛成は無いが、つまり、このリフ
イン側は旧版は(一)部分、新装版のプロペ
ラント・サブ・ユニットを引いて、同じモノである
。それがここまでは違うフォルム・ディテール。そ
してカラーリングをそれぞれ異なるのは、このリフ
インが「センチネル・ワークス」主催のリフイン
1988年同版は「う、のEx-Sであるから
MAGで100以上の複製を断った。複製した
部、複製化した部、複製させた部、複製した部
スタッフ側の「複製、の複製である。複製された部
がバグとらうとされ、ムーハバグ・フレームの部
をフォロースするもの、複製にしない。というなら
へるなんじやない(たぶん)という疑問を、3D
として初めて表現した。このスペースではと
もに、この「センチネル」とは「どういうモノ
」という定義を全、コレイタする作品として書
いたのが、いかにしろや? (同じ表現として書
いておきたいのが、森山のEx-Sガンダム。)



ことをさらに進め始めたものってこと。
いわゆるキャラクター・モデルを作る場合、3D→2Dに書き換えられたものを2D→3Dに再度書き換える作業まですることは以前にも書いたんだけど、今回初めてそれを「所演設定画のレベル」にまで圧縮された情報をも引き出してやろうと。

つまり「本当はこうなっている」ってやつですね。

たとえば1) 20のF-1のプラモに1)の本物のF-1の持っている情報量のすべてをつまみこむのは、まあ、まず無理なわけ。だから、ある程度情報を圧縮（最終でもいいけど）して処理するしかない。それでも別にそれはF-1に見えろわけだけど、1)のF-1のプラモをもし、そのまま20にしたらどうなると思うか？ 決して1)の本物にはならないでしょう？

そういうことが、先の3D→2D、2D→3Dに書き換えるのときにもあつてことは考えられない？

そのことわかれた情報量を何かで補おうとする試みがこのE-X-1だし、「ガンダム・センチネル」という企画自体、

そういう何かを、それぞれの作り手が補おうとしてる姿があるって思わない？（いば気がついたけど。）

だから、そういう風に観念をつきつけてみたところになりました。としが書けないんだよね。本当。どこは何で作り出した、どこそこは何故訪めしとかやべーことは書いてもね。（書け！つーなら書くけど、そういうデータの運用って存在役にたたないんば、ホントは1）

もうひとつ、センチネルで真実に突進したのって「色」だよな。滑って機型の色ってミリタリーが基本の人が多いもんだから色もそういう傾向になりがちだったし、それ以上に筆に無神経だったりした。例外はあったけどあくまでもそれは例外で、トータル・イメージとしてのカラー・デザインというのこそで執着してるのはない。たとえばほとんどセンチネル全体のイメージ・カラーになっている、いわゆる「ガンダム・ブルー」。これだって2年間ずっと「なんか違う」って試行錯誤を繰り返してきた色だもの。この色って最初、インディ・ブルーをベース

にしてたんだよね。なんでかっていうとツッパカー系の塗料には特に青がなかったから。でも、インディ・ブルーって緑の青だから、どう選んでも白ガンダム・ブルーの青の系統にはならない。で、まああんな（あの先生でさえが）こういうもんだったって思ってたわけさ。ところが、実はコバルト・ブルーがあつたんだ。コバルト・ブルーって、発売された当初って、なんかスゴい色だったんだよね。なもんだから、すっかりその存在を無視されてたの。それをまたまたセンチネル機体で急に色がなかったもんで、上下分離のガンダムにあの先生が使ったの。そんな時は白スプレーだったから、それでもまだ少し変な色だったよね。そんな時あの先生は「これはもしや…」と驚いたらしんだけど私は知らなかった。で、10年11月号で星野のガンダム（P133参照）はコバルト・ブルー系で塗られてるから、その頃からやっとな「ガンダム・ブルーはコバルト・ブルーがベースだ」という発想が出たんだ。でも、あとで考えると実は九龍氏のE-X-1にはインディ・ブル

ーと同時にコバルト・ブルーも使われてたんだよね。ところが、そういうふうにデータを使うことをまったくしない人だから（笑）。少なくとも一年は早く正解がでてるうちに（笑）。

というわけで今回のE-X-1はやっぱりガンダムとしての「正解」に近い色が使えたと思います。青はコバルト・ブルーをベースにした赤味の青。白は潔く白に近い暖色系のグレー、黄色は黄褐色と黄の中間、これに黄色系の赤を混ぜ、まとまったらガンダム・トリコロールが出来るはずってそれほど単純でもないわー。勉強しないさ！（いびわる）

というわけで2年越しの気がかりにやっと決着がつけられた感です。

やっぱり、2年経りに大変でした。（笑） なんか懐とんだもの好きね…。情報先生はあざってましたが（笑）ガンダムで始まってガンダムで終るという大団円情報romanですね。これは1人）。

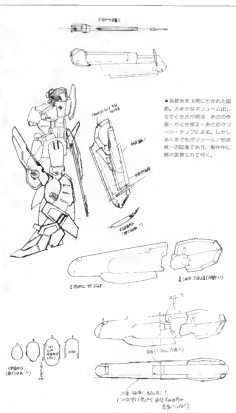
1人の少年が戦士として成長していく様を描いた云々とか、ちがうか。（笑）つーことで、それであ！



▲機体ディテールもここまで情報量に突進している。3Dはスケールの使用としては、小柄扱い
▶ディテール・スタジオディテールも、もろもろここでも作中。情報量に突進している機体でもあるので、色と合わせては当時の工作。



▲4番機ユニットがハッキリとした顔。机のからし、カカとのゾクは型をうた。つまり、2Dの表現としての「正解」とはここから発想と成立の積み重ねによる。（一瞬）をそれた。では無い（笑）



可転じしにくくと、かなりボーズが響かになります。扉アーマーは裏をヌキにして設定通りの切り穴を入れ、扉は力加の力でエッジをあてします。足音左右のプレートは、後ろのガイド・ピンを切りとびしで移動し、足音は狭く見えるように前に向かってカサビに傾づめ。完全に傾斜し、足音の裏の扉の非作りの窓がガスカスらしくなりました。ポリキップが入らなくなりましたりと大層なです。

■バック・バック

何程なざざりとも幅を減らして（と
言うよりユニット間の遊びを無くす、
という感じ）タイトします。boom・
カノンも付け替で幅ソメ。スタビレー
ターのバルカンは、1000発位のドリル
で開口します。テール・スカートは、
体から離れすぎて不安なので、軸を削っ

て態度で押し込めと偉いでしょう。

■ 計測

機体のビーム・カノンは、ポリキャップ内蔵砲台上設、前後機が真になったので、先制りになるようクサビ状に傾斜させ両機量。

ビーム・サーベルは、そのまま原形ビーム・スマートガンは、根本的に解放が違うので、銃身を作り直しし、前代地獄のスリットは、ブラザーバー(厚い方)に等間隔にスリットを切って外径8mmの亚克力パイプに密着させて作ります。パンチングプレート(写真参照)を定規測りたければ、等間隔の穴は簡単に取られますから、あとは慎重に穴と穴をカッターでつないでいけば出来る筈です。その他ではセンサーの大型化、クラウン(目標とのジョイント)の大型化、防弾盾、サブ

ト、ユニットの伸縮ギミック追加等を
やっています。

■ 總論

今更には、もうここからが地獄。塗り分けは多量に、重大なミスを知しては結局返って面をうメに。おかげでその月曜日に同じくこちらの方のギリギリの時を迎えたからもお大層(笑)その重大なミスは、「ツヤ出しの上からジャブジャブスミを入れたら、しめ込んでもたかなってしまつた」という大変々な事なんですけど、フロック・ベイスの購入しずみをも一因かも知れません。本当は、指輪もモールドをばざるよふスミを入れ結構で慎重にあきるとか、グロス仕上げでいて、スミ入ればフラット・クリアを嵌めてくれるしかないといひなかつたのであります。速攻で別の所、

に青もインディ・ブルーからコバルト・ブルーに塗り替えました（その方が写真で映えるそうです）。当然撮影で、40時間一睡もしない平究ん状態！
（笑）。で、これだけなら自棄自棄で泳ぐけど色んな人を巻き込んで、まさに

“眠るな一切、眠るな一切、
ガンダム地獄だ”

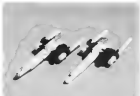
ってシャレになってないって♪
吹きつけのほんととをやって下さった
⑨さん、とんでもない深夜に助けに
来て下さったBondさん、そして組み
上がった上からムーバブル・フレーム
をノン・マスキングで造って下さった
（！）他いろいろとお世話になったあさ
み、ホントにどうも有難うございました。
さ、さようなら。



▲しつこくさが開氏ネット版。さががネット民キャスト座。
サイト・パッケージ形状は、ネットの機が主眼。



▶ 模型比較。左から美少女、ディテールUP版、キャスト版。ディテールは完備無しにディテールUP版。バランスは、好みによるだろう。ただ、「スタッフ陣のイメー」ンとしての「ガンダム」は、やはりキャスト版がきてもベスト。



▲バック・パンプ比較。やはりキットはエッジがシャープで熱伝導が早い。左の端は、各熱の干渉を避けてタイトにしてやると、グロと良くなる。キャスト版（右側）は、事件事故の種類の証が、弱点となっている。

▲大連東部・カノノ。これから夏の間、ディテールUPが、大連東部、カノノ。ほぼ全体的に、大連東部、カノノ。



▲前作と比較。何と云っても、ネジトほどザクザクの響きにやんちゃにムム・サーヘルが入っているのが面白い。前作のディテールはほぼ100%だが、実は一箇所が欠けている。ある意味、前作の作例もアイブホルムメーションだ。



▲「これにメーカ―のコンクリートを使えば、しかも両面、パンク
ング・プレート。並列型や併置大工法で手に入る。実用なのも
目力。(原氏はパキョーム・フォーマー製作時のあまり、たそう
た。)



▲世間のスリット。再び、しかし、星氏が考案したアイディア（パンチング・プレート使用）の造り。高圧溶接モーターや各種工機用アダプタにも応用して標準品を考案している。見事なまでの技術士への応用。と書えるところ。



MSA-0011 [Bst]

"S"ガンダム・ブースター・ユニット装着型

1144スケール・フルスクラッチビルド

MODIFI-FA ■ 野村證券

GRAPHIC P 172 ■ ROLL OUT 1987 OCTOBER

らガンダム上半身はボンド氏が製作したものをキャスト・コピーして使用。胸部ダクトはプラスチックで製造しています。肩のウイングもプラスチックで大きく作り直し。手首はドラゴン・武蔵セットから。腕は日本バージョンのものと異なる。フーサー装置専用のスペーサーという設定なので、ボディから切り離してから5面両持てを装着した上にポリバテを貼って形を整えます。

ブーasterは再型を作ってから4回分キャスト・コピーしました。でも1ブロックにつきパーツが4個もある。4ブロックで4個！これだけ型取りするのは並の苦労じゃない。おまけに私はキャストで充てられるのでもないし、

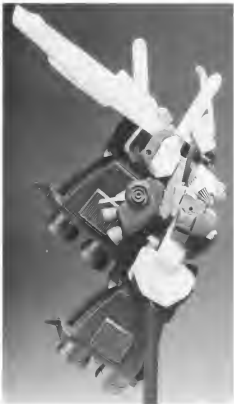
2. 下指の指輪は唯一無二なのでキャストの
2のオビは汎用する。これら部分で
自分の命を賭けることになり、と密着して
いる。(バンダナ着たまま来たことな
ってなんでも言わないがいないよ)と
して、前方直視の面がうろたえるプー
ン型は足裏面積が144平方センチをベ
ースに、高い(?)部分はプラ板で箱を
作って上にはポリバを縫ってそこを田
印としてあります。最初にはオビもた
いとき、これジレンダだった。(又はオ
ビのヌメた面?)と密着してそのその
刃をイメージして刃を出しました。ノ
ズル部分も適度に流用パーツで作り
上げ、刃の向きは確信せずにも、いろ
んなバリエーションを仮して密着して
密着がなくなると心配になってから

蓋するのかわりに、この「蓋」自体は
マクロスのケルナー「蓋」である。側面ブ
レートはポリバネ製。

樹脂が硬化したらシリコン樹脂を作り、この型にキャスト（本金は二重蒸気型無酸素ウレタン樹脂など）を入れる。①これは平澤洋行さんのバヤストを使用します。流動性が強く硬化後はアイボリー色になり、やわらかく弾力があります。キャスト直後に施しては外周部を計測に入れておくことが大切で、裏の壁の隅などに作屑すると入中に硬化を助めます。ややつと先施したのと同じ色合いが現れだて作屑するを良いです。②③で丁寧にかなかな硬化させたにじれたらつります。④こーして高劣してバヤストを主とするのですが、上半身全面で固め直さるもバヤスターがある。これを金型から取り仕合えなければならぬというのは、なんといふか一種特殊な知識が必要なものだ。でもそれなら完璧なものは作けませんが。私のキャストバヤスターを仕上げる際に行っている手順は、まず、バリ等を取り除き滑らかになりまでの耐水ペーパーで軽くサス。表面の微細なサーフェイラーを磨きます。裏面はのり

乳孔はタニヤパテで、大きな気泡やバブの穴は木工用の高粘度乾燥剤と硬化促進剤やポリリパテで埋めるべーパでならします。次にサーフェイサーを塗ります。完全に乾かした後、1000番以上のペーパーで磨いて仕あげます。が、下記のサーフェイサーの乾燥が不十分だとペーパーがけの時にバベロロームとはがれてきますので要注意。
また、ドライヤー等で強制乾燥すると気泡が発生して台無しになるので自然乾燥するまで待ちます。私はこうしてバブを消し上げています。

直線は白が白・ブルー・サタン・インディ・ブルー・樟子簾。青はスタンダード・スリ（グレン23番）。黄はブルー・エンジェル・ス（同39番）。黄はすいせん編みなのでサタン・インディ・ブルーとフクロシニア・ブルー（同32番）を半々くらいに混ぜたもの。フレームはミッド・トゥー・インディ・ブルー。フィッシュ・ノーズは黒・ナット、全体がミッド・スリと黒に仕上げている。スミ入りはフィールド・ブルーとレッド・ブラウンのエナメル系で。なお、胴体はマスキングが面倒だったので、白以外は全て黒塗装だ。



●ポスター・ユニットのエネルギー供給コネクタに接続する。 →、ミートマシン用ケーブル。これも糸によって固定場所が出る以前の物であり、電線径のデザイン/通入である。



●ハンダイ・キットの設定にも必ず使用される「ブースター」ユニット。内閣府のディレクターも野村氏が独自に考案した。後のかとき決定稿は、設定ページ参照。

●各画素の「人」・「ユ」ユニットを押し、内側隣画素を見る。そのユニット構造が一応わかるユニットである「デ」・「スタビ」レーターの4小画素「ソ」・「バ」は、制作当時に決定図が存在しなかった為、世界観のアイディアによる造形。後の決定図修正による工作は、P74の「足指痕」に収録されている。



"Ex-S"ガンダム

1/144スケール・フルスクラッチビルド

MODEL 111 九龍軍

■GRAPHIC P189-190 ■ROLL OUT 1997 FEBUARY

■白ガンダムをつくる

まず、ポント、星野君、長谷川君作の白ガンダム各パーツを長谷川君にキャストで抜いてもらいました。パーツを揃えて検討した結果、人型となる基本のパーツは、ボンド作の白ガンダム・パーツを使うことにした。しかしながらEx-Sガンダムは白ガンダムに増設パーツを装着したものなので、完成した時に違和感がないように、白ガンダムのプロポーションを覚えてバランスをとっています。細かい所は書いても仕方ないと思うので書きませんが、自立場所としては足を大横に広げたことでしょうか。実際、1/144スケールとしては異例の1センチ4ミリの足を広げています。これはEx-Sガンダムのスネのボリュームがともなためです。あとは、下腹を極くしたり、脚を小さくするなどしています。これらの白ガンダムの改

造は、Ex-Sガンダム完成時のプロポーションを頭に入れて行なっています。テール・スカートは増設パーツがなかったのでプラ板で作り、手首はスマートガンを持つため、可動式のザク・マリナーのものを使用。サイド・ジャクントは、バンダイのギャプランのキットのシールドを切断して使用している。少し大きくなってしまったが、それ程気にならないだろう。ついでに、上腕と胸の間にスベサーとしてギャプランのワールドの先を使っているが、多分解らないかもしれない。

■Ex-Sガンダムにする

部分設定の多さと比較して、全身設定が一枚もない状態で完成させたので、増設パーツと本体とのバランスが設定をあまり頼りにできなかったのが結構つらかった。それと、部分設定の多さが机頭辺を占領されてしまい、能率的に作業しずらくなってしまったのも作

業を遅らせる原因のひとつであった。増設パーツとのバランスの問題は、繰り返しゴムで作ったポリウム参考モデルを選択するとき先生から選べたので大変良かったが、設定書の多さに最後は機体の増設パーツ設定を切り取りして一枚まとめて作業したし、部分設定をまとめて自分自身で設定を描いてイメージをつかんだらした。

実際の作業は、何となく新しいことはやってません。スネ、胴体ともにプラ板で大きな形を作り、ポリバテを張りつけてカッターで削り出しています。今回は、レンシンのスバーポリバテを使用。キメが細かいし、キャストへの食い付きも良いのが便利です。胸の1フィード発生機は100円の新製スラッパのデスラッパにプラ板でデコレートしたもの。ヒザのリフレクター・インコムは、本体(赤い版)がギャプランのパネルニアで、他はプラ板とポリバテです。なお、このリフレクター・インコム・パーツは、作例製作の翌日に決定機が出たので、決定機は高橋君やあさの先生が追加工作してくれました。バック・バックは、Gクルーザーの胸にポリバテでポリウムUPしたものです。同様に毎回少しずつ形が違ってくる・カメはプラパイプとつまみ箸を使用。テール・スタビレー

ターは白クルーザーのパーツを使用したが、MS時には先端(股から先)が黒むそうです。私は知らなかった。書き忘れていましたが、足は太ももで4ミリ、スネで約1センチ延長しています。特選用にある程度、出が可能な様に2ミリのアルミ線で各部を接続して形は完成した。

■塗装

基本的にすべてラッカー系塗料です。白はフラット・ホワイトそのまま。青はコバルト・ブルー・ミインディ・ブルー・ホワイト1をつや光にして。この色は、エンプラシ(ヤング版、しかもボンベ)で塗る。コンプレッサーが欲しい。赤は基本的に半つやのモンザ・レッドだが、つまみ箸はつや光にする。黄はオレンジ・イエローそのまま。バック・バックは他スプールのフラット・ブラックそのまま。フレームの色は、フラット・ブラックに少量のシルバー。顔面のグレイ系の色はアクリル系塗料のスカイ・グレーとフィールド・ブルーを使用しています。そしてスミ塗しの段階で機体面に持ち込み、機体みゆき、あとのまきこき、鈴木義夫氏・香田氏に手伝ってもらいました。いやあ、どうもありがとうございます。



▲完成機が出るやうく1/144スケールのリフレクター・インコム・ユニット。P189のSTORYのP189がその段階で、ノーンに添った機体も製作された。



▲手前側面、リフレクター・インコムをセットしたEx-S。機体は、キャラクター性が少ない。

▲Ex-Sの3部構成、MG版と比べて毎年のように増えた白ガンダム。その「機体」の増えと、機体と機体との関係性。このEx-Sは多分に機体と機体との関係性。プロローグ・ノーンは、比較的言うよりは九龍軍ガンダムである。他、リフレクター・インコム・ユニット、改機後の機体。



地球連邦軍"α任務部隊"/試作型変形合体MS最新形態

MSA-0011[Ex]・Ex-8ガンダム

Gクルーザー・モード

バンダイ1/14スケール・キット製造

MODELER 奥谷剛やすよし

■GRAPHIC P.140-141 ■ROLL OUT 1989 FEBRUARY

■再び、Gクルーザー

Photo STORY用に、8ガンダム第3形態としてのGクルーザーをスクラッチしたのは87年末。その時は、まだラフ描と原稿稿々校しが存在していなかったため、形にするのが精いっぱい、とても仕上げやディテールまでは行きませんでした。Gクルーザーってすごく好きだったし、だからそれだけに悔しが残ってしまいました。

センチネル・マニアならわかるカッコ良さ。一部で機体1人気があがる他の機で全機ダメなGクルーザー。リターンマッチ行ってみようか。

■製作

8ガンダムがキット化されるって話を聞いたから実は製作を決めてました。だからキットが出なかった前の作例をリメイクしていた事でしょうね。資料は「デザイナーズ・グラフィックス・シリーズ」があればカンペキ。私もあれ以外の資料は見えていませんが、前に作ったクルーザーを基本に(間ながら)バランスを決めました。

■例

サブ・ユニット(でいいのかな?)間からのびてるパーツは以前作った機体のパーツがあったので、それを切り

つめたり、エポキシパテを盛ったりして作った。けっきょく芯にしかならなかったから何でも良かったみたい。一から作るんだったら適当なキャスト・ブロックにポリバテ、エポキシパテを盛るのがベストであろう。ちなみにポリバテはニッペのもの。完全硬化後も適度な弾力があり、ボロッと欠けることがなく削りやすい。造形のダイクマで480μで売ってるのもナイス。両面テープは断念のプレートのみ使用。サイド・ジャケットは側面を削り込み、テーパーをなくす。脚は脚パーツのスキマからテラックと見えるのが特タイカスのでとりつける。上腕は8ガンダムで下腕はZplusのもの。Zplusの腕は少々短いが収納することができるのだ。膝関節を少々削り、側面をサイド・ジャケットの幅に削れば良い。Aパーツを翼は基部を少々削っただけで。

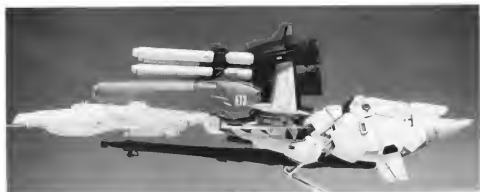
■例

脚は両いパーツのみ使用し、前後パーツを組合わせて履き、股差がかなり

できるが、ポリバテ等で強引に形にする。両腕強化パーツも変形のため分割するが強度的に不安が残るので、思い切って分割ラインを気にしないでポリバテで埋める。分割ラインはあとで0.3mmのプラ板をはりつけて再彫する。コア・ブロックはMSモードならともかく、クルーザーではちょっと愛なので特約品のコア・ファイターを使用してコア・ブロックにしたが結果的にあまり見えなくなってしまうのでキットのままでもよかったのかもしれない。フロント・アーマーはきぼるのままだが脚付けのムーバール・フレームが変形のための取付位置が下にうつるのでフロント・スカートに当たる部分を削り欠いておきます。

■機首

スタビレータなんだけだ。機首面に1mmプラ板をはき込み、上部にポリバテを盛りポリウム11。バルカン砲は形状が全然大変。MSモードでは気にならないが、クルーザーではポイント



44 Gクルーザーモードは機首のディテール、スタビレータが削り込んで機首になる新造カス。当分主翼は極めて長いものになる。元々8ガンダムが機首のたけにスレンダーで長いというコンセプトを踏襲する。MSモードよりも、考えようによってはもう一ランクの量も加える必要を感じる。

▼は前例に、旧作例の機首(左)と、新造カス(右)を比較し、製作とある程度の差がある。



の1つとなるのでぜひ手を加えたい。MSモードでも形状修正した方が良いのは言うまでもない。また、センサー類は一度切りはなし。制動後再接触するとグッと狭くなる。ランディング・ギア・ボックスはエポキシパテを塗り、硬化後一度とりはずし、制動後再接触し

■

前回のクルーザーではあまりにも
「炭が曲がって」付いてはいる様で驚か
たので今回はあまり安定した物と
ならない様に注意した。太ももは上部
を切り抜き、S型角棒で作ったムーバ
ル・フレームを付けた。これは少バ
重になるが本体とのクリアランスを多
めにとると全体のバランスは良いもの
になる。ヒサのムーバール・フレーム
も安定のため移動してある、といった
感じにしてある。すねは接着剤用に1面
プラ板をはさみ、追加パーツ部分の3
本のミドルガイドとラトルとにてカッ
コ悪いので3mmのプラ板で作り直さ

ボクスのフィニッシュは3mmプラ板で作り、その下にくっつける。この作業が結構大変な作業に作ります。この作業のついでに、おれはめんどくさいことだったので、やるかやらないかで迷った結果が失敗を起してしまいました。どうのどついでに作るには半分は半分分るのではないだろうか。足音はよく聞かれる。つまり、まずはお金をキリッパ、プラ板ですべてとするとカッコ良い。

足の厚さは約1cmはポリバネをきり、カバーのかぶった状態にする。リアブレーカー・インコム・ユニットはフロントのままだよけはまわりのことだ。おれは6mm板と金具をはかり、元の方向をリユームム戸にしたが、まだまだ小さいし、思ったよりよいいんて機動もなかったので始めからスワッチングにキリッパ・コードで7mm厚さの方がいいようにかかったと反省。ちなみに設定ではすねとはならないリアブレーカー・インコム・ユニットだが、作用は、足厚い様にすべてのブロックとして見える様にはしないようにしたいのである。

■ブースター

内側前方を切り欠き、タンク(1000
アルリバ)を付けると、タンク
の重さ小ぶった。でもとくてもい
いかもしれない。タンクをおさえて
るギザギザのパーツはミヤマMMシリ
ズLS134型車のキャタビラ剪り止
めのパーツ。ブースターと本体、スタ
ビライザー基部をつなぐムーブル・
フレームは高価なシリバ。セメダ
インの木工用エポキシバテグがやわらか
くて扱いやすい。水でぬぐえないのが
よいといや。

■ 子の心

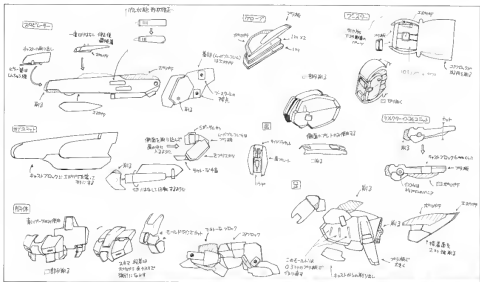
主眼は2mmプラ板（求道美術ハンズで売ってる）、グローブはキットの物にバリバテを張り、ひとまわり大きく。スマートガンはあまり手を加えてないので伊勢式や星野さんの作例を参考にしてください。スリットはスクリーントーンをブラペーパーにはり、ドットをピンバイス（1mm）で穴をあけ、デザインカラーで塗り分けた方がいいです。

■ 速読

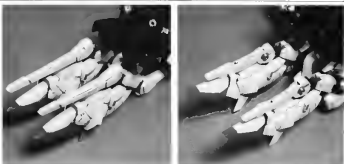
黄はコバルト・ブルー10に対して白1、ガール・グレイ1、ミッドナイト・ブルー1の割合(本場はアキター)。白は白1、ガール・グレイ2、ミッドナイト・ブルー1。グレイ75が少量といった感じ。赤系(ピンクの線を見ればわかる)のグレイにするのがポイントである。フースターはミッドナイト・ブルー・ノズル・スマートガン、ムーバブルフレームはブラット・ブラック。赤はサンダーバースの赤と紫色の赤を1で。オレンジはサファリ・オレンジ+蛍光レッド。黄はブルー+黄+オレンジ+黄。

■といった感じに完成だった。

各部の形状は靴の物としてのディフォルメーションを多少加えてありますが、各ガンダムとしてベストの形状をめざして作られています。伊勢氏や笹野氏のやってない改修点もあるので、各モードを作る上で良いポイントを押さえておくと、自分なりに作品の中にフィードバックして、おもしろさや面白さを



- ▶ 旧作品のリフレクター・インコム ユニットの周辺。製作開始は、まだリフレクターへのデザインは固まっておらず、この様な概念的なユニットが発表された。又、並列の仕上がり(エッジ処理)が悪い。
- ▶ 新作のリフレクターへ周辺。高次元な決断部での製作。加えて視覚上で強調の打てるキント・ボウス跡の完成品。
- ▶ 高次元の空間内をペラント・サブ・ユニットの 面・面・面として取り扱う事が、キント・キントに使用された。サブ・ユニットは刺激に振り回りが付なわねているデザインに適合。加えてランダム・ギア・ボウスも追加された。加えてサブ・ユニットも再構築された。



地球連邦軍「α任務部隊」/試作可変合体MS

MSA-0011 Sガンダム分離形態

Gアタッカー、ボマー、コア

1/144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER 伊勢昌弘

■GRAPHICS P.142 ■ROLL OUT 1987 DECEMBER

■制作～接触編～

「これ作ってみないや」と思われた設定画（うっ！既視感そう……でもSガンダムの複製パーツは使えるよな）。3秒間の画像の。YESと答える私がそこそこ居る。

さて、その日は羽の人と設定画を検討。実形方法が分かってくる。最初の印象はどろおしロモノではなさそうに思えてくるから不思議。その実形ってのが中々要をつく部分があったりして面白い。私はベース面から解説するのに時間がかりましたが、よく見てほしいと理解できます。

工作は日コアから始めました。1/144Sガンダム3基図から寸法をとって厚み図をひいてみたのですが、これが小さい！ 小さ過ぎてクラクラするくらいなのに、セッパル名称（ア）チェックの難は見送してくれなかった。

機体と変形エンジン・ブロックに3分割された小箱の先ほどのパーツに封して「モールドをシャープに」と注文が来る。パネを使うとエッジがダレるしモールドも欠けやすいのでプラ板の糊で包み合わせる。デザインカッター、彫刻刀の猛攻。モーターセーサーでディテールがツブレちゃったりするから難儀。機体の必要かシリコンで取替りしました。

そうこうしているうちにSガンダムの複製パーツが出来たというので購買部へ。バリだらけの複製品では見た目、悪むす。3歩後するインパクトがあるけれど、ハイキャストだからサクサク解れるし、設定画の模写3基図と照らし合わせはみてけこう使えそうなのだから。持ち帰ったパーツはカッターとヤスリでバリを削りまわります。ディテールが削れてしまっ

ても気にしない大船が完成への近道。ただハイキャストの場合逆に、削り過ぎてしまうことが多いですね。ピンバイスで穴開けしててもいつの間にかパーツを潰してしまふし。ピンバイスと書えは、パーツ固定用のピンに2mmの真鍮の棒を使ったのだけれどアルミ棒の方が良かったかもしれない。穴が傾いて開いてしまった時なんか、ピンの方を曲げて修正するのが楽だし。固定用のピンがあるで微細な穴がすくくするんで、早期に埋め込んでおくことでも楽ですね。あと胴体の加工が意外にスムーズに進んでしまったのがうれし。日パーツ側になる側の部分はスクラッチになりましたが、機体はなんと、Sガンダムのラインそのまま。ほとんど無改造でまとまったのでした。こうしてキャスト・パーツを組上げ、プラ板を切り出した主翼を仮止めた状態でチェックをあげました。

■制作～完成編～

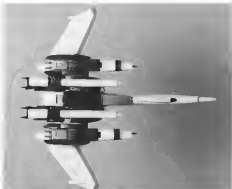
プロポーション（と言うか各部のパラメータ）の修正が済んだA・Bパーツは、一旦全部分解してペーパーで削り。キャスト、ポリバテの部分はあっさり削り付けたけれど、問題は真。モーターの金ヤスリ（甲丸）でバリを削りやるしかない。削っていくと意外に驚くほどのこのスケールなら最適で

必要だと思えます。後で機体裏がヒタヒタ、ハガレたりしないよう、できれば薄いプラ板を使いたいですが（真鍮ハズでは2mm板がある）。ペーパーを240・400とかけたところでディテールリング。キャストにはPカッターとか使えないので、パネル・ラインカッターであたりをつけて三角刀で削りました。この後印刷用のペーパーを貼り付けサーを貼ればもはや出来たも同然。いきなり塗装もとなれ込んでいく。色は塗り塗れもとなれ込んでいく。機体用カラーの真鍮は薄った色がよくて出るけど、とりあえずブルー・エンジンス用に白少々という感じ。印刷機になると色味が全く変わっちゃたりするので、あまり悩まない方がいい。塗るまでもなくフタシ塗装です。日4ぐらいのパネルを繋ぎ合わせて両面テープでパーツをすらすらと並べて固定すると楽な楽な楽な楽な。こうして塗ったパーツを組み上げたのが機体の目の前の5割。塗装に要したのは塗装を塗り塗り塗り塗り。……おつた。

因に、今回収録されているGコアは、MG GCKのガンダムMk.Vのオマケ。私の作ったエンジン・ブロックに④の人の機体をミックスしたものです。



▲▼Aパーツ（Gアタッカー）2面Photo。スラッシュ作の改良。その機体が変更されている。両ブロックの改良が1点として認められる。



▲これが機体で製作された日コア。設定画のフキムを「小は」の小さい方に、解すれば、こうも受け取れるのだ。



▲▼異なるフォルムを持つ日パーツ（Gボマー）2面Photo。Zetaと異なるティスグ・レイトムを量産しているのがわかる。（例は、量産の作例のコンパイルして載せている。）



▼日コア（Gコア）2面Photo。Gコアは、最新機に、西ノノ、の機体から製作している。MG GCKに、マフ・エア・インテークを新規加工、とらる機体パーツが新規製作の機体より多くのデジッ

あの人から「本当に飛びそうなの、かっこいい飛行機として作って」といわれたので「命令のままだ」とは思えませんが、さすがに飛ぶたのでも、私の機にはGJコアというが、コア・ファイターというのは既出だから、コンバットで割とスリムな機体というイメージがあったのでした。設定面も結構わくわくしていた。かき先生はわかってらっしゃる方なので設定面はちゃんと飛行機としてます。基本的なプロポーションは多少スラムのものを少し前後に延ばして多少スラムにした程度です。変形して云々、ということになると、あまり大割にプロポーションの変更もできません。できるかもしれません。で、ディテールや外装ラインで飛行機しようと思ったわけです。あかかったですよ、今回の作品は。原本にはプラ板模型も、周々に実際の機体をつつばはして飛行機らしさを出すようにしました。

■機体ブロック

ハセガワ1/72M-19を中心にパーツのつぎはぎです。コクピット、フロアと前部翼根部を組み込んで胴体左右を構築。コクピットの前後を切りとばします。コクピットより前の部分はパンダ114(Gアーマー)のコア・ファイターの機体部分を複製。1mmプラ板を貼りつけてポリウムUPします。コクピットより後ろの部分は、下半分がモノグラムのP-51Dミッドスタングのラジエーター部分。巾がピッタリでありました。上半分はプラ板で組み上げ整形します。一応、真鍮線とパイプを使って機体内部のシロツギが組みこんであります。今回は省略しましたが、リニアシートは、似たのを探したのです

が見つからず、結局、村田氏の作例を参考にプラ板で自作。アーム・レイカーは両面をさいのでオミット。前方のモニター・パネルは1.5mmプラ板から切り出し、フジミ1/72MiG-29の計器盤デカールを切り貼りしてあります。キャノピーは0.5mm透明アクリル板で組み上げてしまいましたが、これも低く考えたいところです。

■左右エンジン・ブロック

上下2つのブロックが主翼をささぐような構造となっています。図面から平面形を1mmプラ板に写しとり4枚切りだします。コーナーは1枚だけ切ったら、それにプラ板を少量の瞬間接着剤で点付けし、まわりをカッターでなぞって切りとればまったく同じものが作れます。これを基準に組み上げていくわけですね。上ブロックは前方のインテイクから3枚のスリットを通して翼が見えちゃいますので、ハセガワ1/72F-15のコンプレッサー・ファンのパーツを貼りつけてしまします。下のブロックのインテイクはプレートでふさがれているので必要ないですね。さて上ブロック上面にはなにやらマターのパーツがあります。なんですよ、これ。そういえばGJガンダム機の胸のスリット機にも同じようなものがありますね。かき先生は、デザイン上の統一されたアクセントなんですよ、というのですが。いろいろ考えた末に、MSモード時に、GJコアのエンジンをアイドル回転状態にさせておくためのプロペラントになり、エアナりのインテイク、ということにしてしま

した。この部分はハセガワ1/200D-10の高圧エンジン(前面翼根の所にこのヤツ)のインテイク・リップとコンプレッサー・ファン(2枚分)を使っています。また、下ブロックの小さなインテイクにもムスタングのパーツが使っています。さすがです。P-51。こちらはハセガワ1/72のラジエーター・インテイク部分を切りとって付けました。これも2枚分。上ブロックのノズル上部、後ろのびた部分は下面にプラ板でスリット状の再現をしまして、大気圏突入時の冷却ガス排出口ということでしょう。つまりこのGJコアは後述の如く大気圏突入するといわけですね。スズはなんと1/8ハセガワのスペース・オペレーション・シリーズ、オペレーション・オメガのもの。構えですか? ほらあのスペース・シャトルが変形するやつですよ。3つしかありませんので1つは複製ですが、少し小さすぎます。よも下も少し下を削いでしまっているのは、おZGFの時はダグ位置になってしまおうという、飛行機では尾翼やエアブレーキがよく見られる、ということですかねんて下さし。

■主翼、カナード

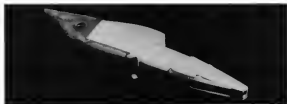
主翼はハセガワ1/72MiG-29ブロッ

クのものを借りました。モールドをすべて瞬間接着剤で埋めてから前述のように削り直しました。翼根のスタースターはトワイパーツの用エッチング・パーツからパネル真鍮灯を貼りつけてあります。カナードはM-19のものですね。

機体はカラーユF 10やMiG-29そして全体に飛行機らしいスジポリを施し、トワイパーツのエッチング・パーツをあちこちに貼り付け、塗装にかかれます。

■塗装

全体をグレーで下塗りしたあと、白を吹きかけます。これはアメリカ軍機用の特徴カラー30番。全体的に明るく、ということなので赤の部分はモンサ・レッドそのまんま。真鍮はブルーエッジエス州に白をまぜたものという、気がついたら伊勢湾とまったく同じ。何やってんだか。インテイクの真鍮色スリット。真鍮のままだとなんとなく気まずいので真鍮を少し薄くしたら、ちょっと太くなって下品ね。エナメルのフラット・ブラックやマット・レザードで汚しをかけ、ステンシルのデカールを貼って完成! こーゆーの久しぶりで楽しかった。ではまた。



▲製作途中のGJコア機体ブロック。下側のインテイクを金具でグレイと見える機体。P-51Dミッドスタングのパーツ。右側はジップロッドを使っているところが見える。

▼右側の付着した状態の機体。機体ブロック後部のスリットの高圧エンジンに注油。▲機体コア・モーターを真鍮シャフト・モーターにトランスミッションしている。



▲前面の機体コアディテール。パネル開口も再現している。▼正前方、二機体の機体は、正前方から見るとこんな感じ。



キヌヤ、ビーム・ガンをもち要する、
やっぱりフィギュアが欲しいな」と思
い出したのは私なのですが、通り始め
た時は先ず自分の好きなものを買たく
てと意識が「フィギュア」に集中した
通り入りたての頃は、たいていは物ず
りされていて買わずにだす、と懸
っていた訳で、意気込みはたけど結局
所望のものですが、いざ買おうと
すると昔々にも懐かしい玩具の品
々スケジュールというのは半信不疑に
たしかでも手がかりのないし事
で……もしフィギュア以外全一人
でやとしてしまいました。たかきんに
は絶対に成功しない自信があったの
で、あの大先生の志願者になりました。
と、ここでゆめとさんガンダム・ブ
ルーというのは確かな年頃で1期に「ま
くろくまじろ」のレイコンと

た男」と言われたように記憶していたのですが、今ではこの男こそ本当のシガンダム・ブルーなのだのようです。当時は赤井に敵対で、ラッカーの3人組・ブルーに加入を拒否したのが、その自らの意思によってこの色のスプラッターとなっていました。そしてその男を基連達にしては、グレー、黒、黄、緑合しました。真の“GUNDAM System”はインスタンタレイングラムで、“VMS AWRs” おおび “Incom” は先主シタの輸入である。そして体の各部に集まっている “REMOVE BEFORE FLIGHT” という赤いテープは、航空機フライトに始まらないかもしれない、人間に備わったバグである。

それで皆さんが疑問に思っているであろう配色パターンと色調の言葉ですが、1444の機型ではとにかく輪廓で

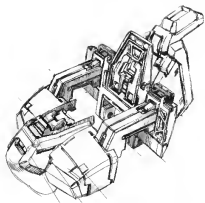
バックイヤーが優先されていのですが、この10モデルの中でもM8のバリエーションは、あるいはM9といつても人に受け入れられるような高品質で美しいという点に立ちまわったことがよく見えてくる。音楽の世界でも高度な演出に事をもとめたいとする。トリコロールに違ふ大抵大抵似たものも無いわけには、そのまのバリエーションに対してリアルを感ずることはほとんど不可能。皆さんが無難な中で理解できることを実施する事に、多少とも不自然でないものを成立させるためのトリックなど。要するに、これがセリモノに対する最大のマジックの術かもしれない。そしてまたさうでもないように。

そしてこの表紙のフォトは、とりあ
えずガンダムがメインではあるのだ

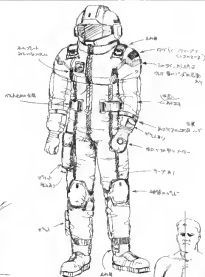
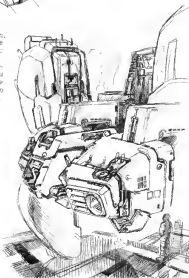
けれども、あえてそこから焦点をはずし、フィギュアを配する事によって絵の中に1つの会話(ドラマ性)を持たせると共に空間的に演出を感じた。1巻のディオラマ作品という事で本編のフォト・ストーリーには収録されてない、とある「コマという事で位置づけとみるといいかもしれないという感じだ」。

■ 咸魚

造ってしまった本人としましてはこの模型に関して200%知り尽くして過ぎていて素晴らしい点を失っているため、カッコ良いのか、変な方全然解からなくなっているの（実は全然自信がない）「ただ面白い」的な感想は置いといて細かいチェック、あるいはバロクソにはなした意見を下さい。全然構わないですからよろしくお願ひします。



▲ 図 2 にかたがた示した、基本フレーム組立時の概略的設定。タイテールリングに移る前の、大まかな（1区（スチール棒の）ユニット構成）状態である。（1）はモデルとタイテール・パターンが異なるのは、先述の「スチール棒の」単位、



●▲伊藤聖之氏製作のノーマル・スー・フ
ギョウ先主用にならぬ氏が描いた、ノール・スーノ設定。「Zガンダム」劇中の設定
N615年頃にノール・タン手に仕上げた。キ
ラウターの乗乗は、他国の方日録に。



● 4月15日、山形県に方とあき氏の墓があった。1 回目
は岡田ティーターン倶楽部、山形市の「知事でも参
観できない」宇宮町にあり、ストリート・
ミュージアムを創出した山形市市民館（現「あき
氏会館」）が主催という。無差別に、にぎやか
でいる。とにかく、たががたこの一枚の表
紙に、おたき氏の様々な「民権への」業績が
述べられている。カンパシをうし、見えるが
いとおくとの関係はわからない。

■制作の手引き

さて、ここいったものを作る場合、やはり「精密感」というものがひとつのポイントではあります。いかにも壊れそうな感じ（実用壊れやすいが）がスケール感を盛り上げるわけです。まあ、いわゆる「スケールモデル」の方面では「高精度」ですがキャラクター・モデラーはその逆。弱い人が強い人です（ってそんなに上手い人か、おまえは？）。もっとも、キャラクター・モデルを作るための真鍮がスケール・モデルにあるわけじゃないってことも思えますけどね。ふふふふやとか。

■Gコアの部

長谷川君にももらったキャスト・パーツを使っていますが、なにしろ今回、「精密感」ですから、ひとすべシャープに仕上げることには気をくばります。キャスト・パーツとはもすればエッジなどがはくになりかなので注意しましょう。

■ブースター・バックの部

指定のように前後翼を大きく開口します。ブースター自体のディテールもいろいろなので、それなりにポリバテで修正。ちなみに金具もプラ板をはさんで3mm程度厚くしてあります。どこをどういじったかは、キットのパーツと見比べてみて下さい。Ex-GやBst型を作る場合にも参考になるんじゃないでしょうか。

■手づくりの部

なんつってもめんどーなのがこのです。まずプロット・タンク。これはアイザックのタンク4本をつなげ、ディテールを加えたものを複製したわけですが、途中、関係者のあいだで思ったところの「センサ・チェック」

の段階で、もっと長くしようといふことになり、当初の1.5倍の長さになっていきます。

誰もが「どーすんだよ？」と思うであろうラス・スプリングですが、実際にイマイのイググ1のパーツを使ってしまえばいいじゃん、などと考えていたので、実はあんまり心配しなかったんですが、結局気に入らなくて部分的には使用したものの、真鍮線と真鍮パイプで作ってしまいました。作っている途中は壊れやすいんですがメタ製の弾簧等がはいていくうちに丈夫になり、完成後の強度は飛がけほどやわじやありません。実際に作ってみると、その合理的な構造に思わず納得してしまいました。

ランディング・スキッドは前部機脚と飛行機の機脚、真鍮線、及び真鍮パイプ等で作りすも作ります。真鍮線によって必要な強度が得られ、「精密感」も高まります。これはトラス部分についても同じこと。脚付けの形状のパーツはプラ板工作で作ったものを複製して使用。

ディスク・レドームはキットのZ plusのものを使い、外周にヒートプレスしたプラ板を貼り、センサー類のディテールも流用パーツ（G plus）をこま切れ等でゴチャらせませす。

レドーム裏面は大型にもパイクのフレームを加工して使用。この辺りも今回の見せ場。流用パーツを使う場合のままだと見た目はよく、少し手を加えることひと味違うのが光を付ける。下手に流用パーツをベタベタと貼りつけたら見た目はハッキリ悪いです。下記だけでなく見直しが必要という方は「マジダ」悪い見本はいくらでもあるので

地球連邦軍/広域宇宙戦闘機
FXA-08GB (Bst)

コア・ブースター・エクステンディッド"0088"

1/144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER/獅子舞ボンド

■GRAPHIC P145 ■ROLL OUT 1988 MARCH

そーゆーのを見てはマズないよーに /

スマートガンは原則 / 星君のパーツに手を加え、あまづ色まで塗り変えてしまいました。高すぎときどきよう（泣）。本体との接続部はプラ板と高周波でそれなりに。

■塗装の部

今回、色に関してはわりと簡単に済ませました。絵を見た瞬間にフィジックが固まっていた、とか言う大変ですが、ねらひ通りに仕上がっているのは私にしてはめずらしいですね。

塗装に関しては常にあさの先生が書いているようなことですね。顔料の層を見分けて使えと。例えばグレーは赤の顔料が入った物（航空機用のエンジン・グレー）をベースにしたもの、白は、じつはアイボリー系の極めて白に近いグレー（特色のグレーFS3622）、オレンジはサファリ・オレンジ・マーズン・バウアーのグズペス199。船ですが、Gコアの真は絶対にいじわる「1」TCメカにはない色ですね。コバルト・ブルー・白と白と白と白

ム・ブルーです。ちなみにキットのGガンダム・ブルーとは違いますからね。一度コバルト・ブルーとインティ・ブルーを買ってきて見比べると色味の違ひってのがよくわかると思います。どっちが好きかは好みの問題ですけど。

ブルーに関しては、これもあさの先生の「真は自分で調合しない」というのがいい。真鍮を巧みに利用しています。塗装は全体にバリバリのフラットです。メリハリをつけるためグロスのとこもありですが（見やりかたでせう？）ウェザリングも、ただエナメル系のつや消しをスス入れるのではなく、下地の色によって色を変えてやることも必要。たとえば真色のところに黒っぽい色でスス消しするとうしろも汚なくなってしまうので、その場合はオレンジや、茶系の色を使うわけです。白なんかな場合はグレーですとかね。その辺りに気を付けると、キレイに「汚」せます。

■閑話休題

かなり強引なスケジュールで作ったわりに良くない？ 本当は超カッコイイじゃんとか言いたいけど謙虚な私はもて自分の口からそんなことは言えないので、みなさん言ってください。（書いてるよ、バカ！「あ」）



◀1/144スケールから見たフレームは、Gコアのエンジン・ユニット後面に設置される。Gコア機脚プロット後方、段々のエンジン・ユニット間から、一瞬のランディング・スキッドが伸びる。

▶レドーム・スマートガンは、エナメル塗装1本のタールからラックを7つと製造される。その中から自由の選択あり。ディスク・レドームの内部は、スマートガンとして作動する。

▼ディスク・レドーム・システムは、キットのZ plusのものを大抵でディテールは、アウクはカバリの機脚を、真鍮の針でサマにしたい。



コア・ブースター"0079"

1:144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER 安藤「ポケ研」 昌弘

■GRAPHICS P146 ■ROLL OUT 1988 MARCH

どうも、ポケ研です。本格的な空モノ・ガンプラに挑戦です。

■涙GOOD—bye

製作当初はキット改造の予定だったのですが、気がついてみるとフルスクラッチに……。うるうると泣いている訳にはいかない。物質をめんどくさい方向に変換した。二宮先生風モデリング方式。旧コア版に格好よくなりますよーに。

■夢の終わり

今回、一番インパクトのあったコア・ファイターから作り始めました。機体を旧コア版にキットのそれを修正。上半分はポリバテで新造。形状は写真を見てもらえば一目瞭然だと思いますけど、万が一失敗してもコア・ブースターのキットには機体が二組入ってるから安心ですよ。コア・ファイターの

胴体は、これまた旧コア版にみせる。ノズル側に向けて機体の厚みを増してあります。これはキットの胴体を斜めにして上部にポリバテ張りしただけです。しかしそのおかげでキット改造の夢は終わったのでした。

■林檎造のルール

あと、コア・ファイターは、インテークのモールドにPカッターを入れたり、翼をプラ板で作ったりと、道を踏みながら3日でも経ちました。この分ならブースターも1週間かな。とかウラウラと酔っぱらった時ではタイム・スケジュールがムラムラとウラウラでした。みなさま飲みすぎにはご注意ください。それからコア・ファイターの前面の面積が狭いので、キットと翼比べをみて下さい。

■WAYS

真鍮のブースター。コア・ファイターの厚みを増したので、キット・パーツは機体下面しか使えませんでした。さらにブースターの全長も2cmほど延長。後部のボックスも作り直した。その後コア・ファイターに合わせてサイド・上面のインテークを作ってしまった。それから上面・上面機のボディ・ラインを、それぞれプラ板で縁取りの様な形で作っていきます。3次塗装等はポリバテですけれども、機体のタンクはアクリルパイプ。100mmを用意したいのですが、短すぎたため。次に30mmを用意。でも結局機体厚をあげたのでパイプとどめノズル側でパイプを折る。もう京王アートマン(ローカル・ネタ?)までの道を毎日歩きました。

■バリッド

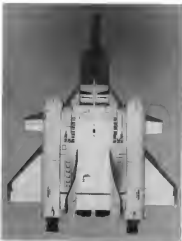
翼は全てプラ板加工。ガンダム物の場合のスケールで1:120でスケールの物。1/44、1:144でスケール物の1:72ぐらいの比率で考えた方がいいかもしれません。簡便性と簡便と。モノにもよりますが、Zetaのキットとかに流用するならば1:72のパーツかなと思っての訳です。今回さんざんやったあげくに1:72のファントムの翼を加工して使ってます。メガ・カノン1:144のナバーム弾をポリバテで製成。

後ろへ行って、ノズルはコア・ブースターのキットの物を薄く加工して、基部をサターン・ロケットを参考にディテールを加えてあります。そして、機体のスリット。自分で白鉛筆で作ったのですが全部スリット。結局、西村海司をおさる約束でめんどくさい大先生に作ってもらいました。0.3mm紙に張り込んだそれを、機体は埋め込んでなんとか出来上がり。ノズルの翼でもお世話になったよーな。

塗装は、白からプラット・ホワイト・ブルー・グレー・ブルー。赤はモンサ・レッド・ブルー・ブルー。青はスカイ・ブルーに黒色の黄緑グレー・208・白・白。ブースター側インテークはブルー・グレー。キャノピーは黒にクリアー・ブルーを3重塗りぐらい。ノズルは黄鉄色10層です。スミ入れは、黒・赤・白のエナメル系。スミ入れの難しい所や、ウォッシングとデカール貼りのフィニッシュを、またまた天才おさの大先生にやっていただきました。感謝してます。

■NEW SEASON

そんな訳で、担当にこれほど手際をかけたコア・ブースター。格好悪い訳がないワ。



●旧コア・ブースター4面Photo. 4面にバンダイ・キットがある人は、そのフォルムをジャコリと見ればよい。黒いモノ・モノを大抵使い、キチンと新造機を構築したスロープ・そして翼の作り置きやディテール・等。おそくまでアコモーション・イン・イン・等といたのデザインは、こまめに作られる訳である。



地球連邦軍の任務部隊 / 量産型可変MS
MSZ-006C1

Zplus(可変モデル)

1:144スケール・フルスクラッチビルド

MODELERS 星 光源

GRAPHIC P 150-151 ROLL OUT 1987 NOVEMBER

■The Origin of Zplus

すべては1984年2月、MG版用「PROJECT Z」の基組から始まりました。あさの先生作の1/200バストUJモデルです。当時中学生(11)だった僕は、そのあまりのすごさに、ただただ驚くばかりでした。それから約10ヶ月後、野木さん(機望さん)作の1/100スクラッチ・モデルでZplusはその全身像を照します(MG旧年12月号品別用「MISSION ZZ」参照)。それまでのMSのイメージを一掃するデザインと仕上がりにすっかり魅了されてしまい、「カッコイイいつか自分でも作ってみたい」と、この頃から思い始めるわけです。もちろん、その時はセンチネルなど知る由もなかったのですが、そして翌87年秋、ついにこのZplusを自分自身の手で作ることに……。不思議な通り合わせですね。

■MAKING

元にも事となる立体の完成品があるというのは、やはり心強いです。A型

もO型も、細部が異なるだけで事実は同じです。Zガンダムのキットをベースに、とも思ったのですが、実際に比べてみると角が変えられないのがわかります。それならばいい、と比較的似ている機体も一から作ることにしました。部分時に市販キットやキャスト版Sガンダムのパーツを使用したものの、大半はキャスト(=無名名ポリウレタン樹脂)の削り出しによるものです。キットが出て完璧な作り方も紹介され、改変パーツまで発売中という事となれば、どこまで作ったか等はあまり意味がないので(デザイン自体、この時点から進化しちゃうし)、ポイントを取って書いていきたいと思います。

■①キャストの削り出し

キャストというのは本来成型材なのですが、エポキシバネやスチロール樹脂(プラ板・プラ棒)よりも切削性が良く、ポリバネよりも鋭いパーツや薄いパーツが丈夫に作れるので、切

●Zplusモード機Photo。機主 星光源プロジェクションとして仕上がりしている。機体色に描かれているプロジェクションとしては、星望(アルム)と機体色(この機体の機体の色) (MG旧版写真)

から、バンダイの可変キットが製作されたという。星望さんといえば星望。そう考えると、バンダイ・キットは確かに星Zplusのプロジェクションに類似している。



用材の素材としてもかなり便利な物です。ただ、バネ類以上に気泡が入りやすいという欠点があり、細かいパーツやデリケートなディテールが入るパーツを作る時は、この欠点をなんとかしないてはなりません。といっても、まさに個人単位で造るような物で、使うわけでもないからしょうから、「なるべく軽いキャストにドライエース（紙糊用）を併用し、気泡を巻き込まないように慎重に作って」といった基本的な部分で気を付けるしかないんですけど。この作例では、プラ板で組んだ枠の中にキャストを注入して板状のブロックを作り、それをレーザーや金工用ノコギリで切り出してから削り込んでいく、という方法をとりました。これなら形が壊れながら気泡も残りにくいし、一度にある程度まとまった量を造るので、割合比率の調整が小さくなるというメリットもあります。キャスト・ブロックの厚さは、何通りか用意しておくとか後々便利ですが、あんまり厚くすると切れなくなるので程々に。あとは、各種電気力やカッター・ヤスリ類等を駆使して、仕上げるだけです。大まかな形出した時は、

キャストをライター等で軽くあぶってやると、軟かくなって楽に削れるようになりますが、火や刀物の取扱いはくれぐれも気を付けて下さい。削がたいところは、デザインカッターやケガキ針、平刀の両、輪彫ドライバーを研いだ物等で削っていきます。削れてくると、かなり細かい物も削れるようになりますよ。

■総パーツ同士の接合

【関節部】 キャストのパーツ同士は、関節部は接着剤でかなり強固に接合できます。「固定したつもりが、とれなくなってしまった」という話もある位です。ただ、やはり衝撃には弱いので、関節部やアルミ棒で補強しておいた方が良いでしょう。

【可動部】 ポリキャップとアルミ棒 又はポリランナーと関節棒によって可動部を作ります。ポリランナーというのはポリキャップのランナーのこと、パーツにあけた直径2.5ミリ位の穴に適当な長さで切ったそれを差し込み、中心に1ミリ程度の穴を空けて、反対側のパーツに1ミリ程度の貫通穴を固定すれば、簡単に可動部が出来るというものです。当然のことな

がら、埋め込むポリランナーが抜ければ長い程、可動はきつくなります。また、このポリランナー接続は、可動部だけでなく、取りはずし式にしたパーツの接合にも便利です（その時はランナーを短めにしておいた方がいかもしれませんね）。

■Zガンダム変形

実はこのZplus、発注は「MS形態」ということだったので、頭と胸を作っている間に気が付いたのです。ひょっとしたらポリランナー接続をフルに活用して「組みかえ変形」させられるかもしれない、と。言いわけ、パーツの大半がキャストの異径なので接続は容易だし、Zガンダムのキャスト・パーツのおかげで特設的なものとかいろいろあったので、思い切ってやってみることにしました。上半身を丸く取り除くという大膽な方法に難い人にもうかがいかもしれませんが、MSとWRP双方のプロポーションを両立させる為、一種のディフォルメーションだと思って下さい。あ、あとPhoto STOPYY中で明らかに変形してはいますが、実際はあんなに簡単な物ではありません。あれは、か

き先生のMAGIICです（笑）。そう考えると、バンダイのキットでスゴイですよな。頭と胴、たった2パーツですすだけで、ほぼ完全に成形してしまうのですから。

■And now……

考えてみればZplusって、基になったZガンダム自体多くの人の手を結って完成されたデザインなのに、それを裏に基の先生とかと先生がついて、模型家からのフィードバックや、互恵を確認した上でのアレンジ・修飾を重ねてきたわけだから（実はまだ進行形？）、ある意味究極のMSとも言えるのではないのでしょうか。この作例はもう10年も前の物ですから、現時点でのデザインと異なる点もありません。プロポーションとZplus本来の物とは違いますがそれとなく、そういった進化の過程に自分も参加できたということ、とても嬉しく思います。本日はもう一機、最新の解明で作ってみたいですね。ポリメーションもいろいろと試してみたいところですが、皆さんも是非、イメージを膨らませて「自分の中のZplus」を形にしてみて下さいませ。



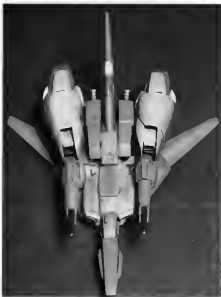
●今日の目玉である、頭部のないバランスの仕上がりである。エッジをきりとりつなげていないものの、コレを指してディテールUPパーツ群にすると、この部分が最大の目玉である。



▲これが前部モーターのリンク。このパーツを2つ、WRPに組み込んでパーツを動かす。つまり WRPのコア1機。



▲前部モーター、まさに上級者全てが夢中になっている、一部パーツ（関節）は外して前部に組み込まれる部分、それにしてもよくまあ前部が動くものだ。



▲ウェーブ・ライダー・モーター、思い切り削りすぎたため、バランスはZplusのフォルムを崩している。



●右側面、見る見え、ツウツウの「ポリランナー」(記事参照)。加工後は、数多くのエラーに悩まされる事になったアイデア。まさに「Zガンダムの頭」の再現。



●右側面、スマート・ポリランナーに加工した。決定版に加工して製造してしまっただけ、バック、右が関節部、左が固定部。

●右側面、ポリランナーを外して内側面を見る。なる程、上半身はスリッパと入っていない。



この作例では、無定形でM形
体のか、この指定なで色々
と手を加えたが、本来なら定形に
絞らずに、小改造小ディテールUPで
作る方が、絶対に正しいと思う！
飛行機形は大家図案が良し！、MS形
も出た図1と図2に入る。定形と
いうのもちやのち葉巻を取りたい無
定形ではある、完成度が高いけど
不毛であるからいけません。だから、
伊勢氏の「完備版」作例の方が、より
ZILUのキットを有効に使って
いると思う。

 Springer

このZDHDのキットで、雄一手を揃えたいくなる個所が箇所バツです。メキメキ近づいてきたので、比較検討にまでもでき、効果的な方法で改造しました。つまり、画面だけを切り取り、2DZDのZDHDの画面を付けてしまおうのです。キットのままではヘルメットに対して画面が小さすぎるので、自作するにしてもそのバランスを崩に入れてつ改造すれば、それ程難しくはなれりましょう。家にこの件例は、ボンディによってMG、O、K 位の個所(A2型とのコンパチブル)にすげ変えられていいます。

■調体

ここは、無変形にしたため、変形のための距離をオミットし、本線に改画

しています。基本的な内容は、ウエスト・パーツの前後幅をつめてから、下部を延長し、裾も前と下に向かってボリュームUPし、変形のためにスカスカした所を、プラ板、ポリバテにて埋めてしまします。真中もウエストにフィットする様に、切り取ってから手を加えてあります。

胸のインテークは、胸の半から出ている様に、胸パーツの取付け部を切り抜いてから、インテーク・パーツを埋めこむように取付けています。重大な事ではないけれど、らしくなって良いんじゃないでしょうか。

本型を30分延長し、後面のエグレをポリバテで埋めます。ヒザ関節の裏側にあるパイプ・モールドを削り取り、ガラスチューブを付けます。足首は、使用箇所で1〜2mm細くし、股パーツも同様箇所で細くします。この時、気をつけないと股パーツを細くしすぎて足首がふいふたポーズの時に、接地しなくなってしまうぞノ

■ウイング・バインダーなど

ウイング・バインダーは、M8本体の時には、プロペラント・タンクがモタモタしているのを取りはずし、重部を流用パーツで作り直しています。又、上部内側を切り抜き、流用パーツをつめます。あとは、ウイング部にスリ溝

地球運轉系「α任務部隊」/重産型可变MS
MSZ-006C1
Zplus [MSモード]
バンダイ/1/44スケールキット/モデルグラフィックス/1/64スケール・キット
MODELER/丸屋一(習力/機子副ボイ)
■GRAPHIC:P152 ■ROLLOUT:1988 SEPTEMBER, 1989 MAY

りを返却してあります。

標準型サブ・ユニットは、ビーム・スマートガンパーツをバラしてから強引に貼付けて、ポリパテでラインをならして基本形を作ります。結局、スマートガンのパーツは芯にしかなくていいのでプラ板からのスクラップでも手間は変わらないと思います。コレも例によって急にMG、DQ、C 版に換装されてしまいました。

バック・バックは、ノズル側がめざなりなので、くり抜いてからフタをして先端のノズルを取付けます。

以上が主な改造箇所ですが、アーマーとアーマーとの量なりや、フレームとアーマーの結合、あいまいなので深めにスリ彫って、別パーツに見える様にしています。そして、各所にディテールUPとして、トライマスターの飛行機用のエッチングパーツを貼付けています。上手に言えば、結構良い効果が出られると思います。機体のデザイン

カノンもM300Kの物に搭載されています。

■ 包裝

Zplusは、ロービジビリティという
事ですので、F-16グレーの2色を使
用。各色に白と黒をまぜて、明度差を
強くしています。ブルーは、おなじみ
Zplusブルー。フレームは、昔作った
覚えてない色。白い色は、つや有り
白そのまま。今回は、白以外全てバリ
バリのフラットです。(カメラ部のせい
い)

スタビレーターの真柄は、パーツ全体に白→黄→フラット・クリア（全て缶スプレー）を吹き、裾部だけマスキングしてからロービジ塗装に入るといふ順で行ないました。スミ入れて完成だ／＼じゃなくて、マーキングはキットのシールを使用。余白をていねいに切れば、使用できます。んでもって楽勝だ。



▼M1モード撮影の、白飛び防止機能が、異様にA5と比べると、キントを基本的に抑制したディープブルーM1の優れるが、感度

●九龍版がビーム・スマートガンから変形に改造した「機体版のサブ・ユニット」の形状が煮つけられていないのに、機体版のC.K.版に模倣された為、カラーページには掲載されてはいない。



模製サブ・ユニット（上で言う所のシート）は、カラーペーパーの類とは異なる丸端紙作の印刷。



地球運轉軍“α任務部隊”／電導型可塞MS

MSZ-006C1

Zolus^[ワーク]

バンダイ 1/44スケールキット改造

MCDONALD'S/廣谷川やすよし

GRAPHIC: P.163 ■ ROLLOUT: 1988 SEPTEMBER

ついにキット化されてしまったZp1
は、飛行形態モーターの私の担当はも
ろもろウェイブ・ライダーです。

■製作

キットそのままのWFF用板があり
にもカッコ良いので、ほとんどそのま
ま作って車に納めようとしたんだけ
ど(ちょっと上下に厚すぎるけど)、製
作前に受けとったインスト用の設定と
見くらべると各部のリファインで、グ
ッとカッコ良くなってる。設定があ
る以上は、それを生かして作らねばな
らぬという思いがずっと強まってた。

■エマートガン

とにかく上下層を少なくしたかった
ので後半は切りとばし、プラ板で新造。
前半はエポキシパテ&ポリパテで改造。
隠飾はちょっと末期気だったので筆の
柄を加工（8mmアクリルパイプが手元

になかったため)サーフェイス600で
目止めて、のびしランナーをはりつ
けた。これがスゲーのめんどろで、キ
ットそのまま使えば良かったと後で思
ったりして。砲口にはブフバーバーでデ
ィテルを手コいって付けてあります。

■ボディ

これも出来るだけ平らに、ポリバチ
で加工。何事に穴をあけて、スタビレ
ーター基部との間にムーバブル・フレ
ームを入れる。これをやると機体上面
の傾きが保てるので、WRを作る人はや
ってみよう。

■ バインダー

グローブは裏面に1mmプラ板をはり、厚くする。それから売りのポイントとして、グローブ・ペーンを展開した状態にしてみた。スジボリがなくて気持ちいい。

■LK-△

設定がかなりまとまった絵になっていたの、ならば／と、それに準じて新造してしまった。これはガンドーラのホイールと1円玉、キットのレドーム蓋面があれば以外にカンタンに出来るから作ってみよう。

■ ■ ■

そのパーツが付いていると設定通りの形にならない、というパーツは思いきってオミットしてしまいます。ZetaRって8ガンダムと足首同じなんだけどプラスの方が足首細いイメージがあるんでツメた。足のうちのワールドもないと驚かしたくないんで、デザインカッターでスジ切った。

■ 読

最初、付けるつもりはなかったんだけど、付けないと実用しそうでない様に思えてしまうので付けることにした。もちろんそのままではあまりにも断熱としてしまうので、上下にツメたりしてずれらしく。

■その他の

ハック・バックはバーニア部分をくりぬき、ポリパテで底を作ってやった後、8mmプラパイプからノズルを作る。

付ける。上部の棒状のパーツは5面角棒から製造し、数パーツだということを確認する。プロペラント・タンク基盤もプラ板で作り、キャスト・コピーして4つをそろえる。ディテールはランナーとプラペーパーから。

■ 速報

グンゼは「空間特色」と3つのロービジビリティ。青はスカイ・ブルー+蛍光ブルーを1:1の割合（全体は4色）に混ぜた色。あとはグロス・ホワイト、つや消しブラックといった色。ちなみにロービジは量産の色を参考に、パターンがわからない際も白となくテクニークに達してしまい、結局、すべての車検が終わった後にも8月8日(2月号)を見たり、何と! カンペキなロービジ・パターンのZplusの図があるではないかあ! → 1次作業の表のロービジ・パターンはテクニカルでも参考にしないように(誤解)いなり、コイツでいい。

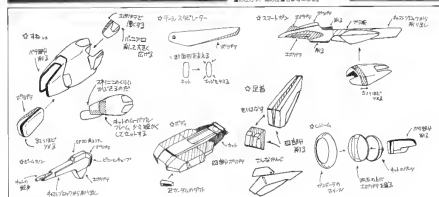
あー、やっぱりスマートガン付WRはスレンダーでカッコイイト。3クルーザーを揃えてやりたくなるよね。



▲▶ZiLiC II Wi-FiモードとPhoto。各所に手を加えた大改良ではあるが、基本利便の増進が無いので、工作は認め難く、又、即売外にせよ消滅せう。



4 弾頭も爆発量でいっぱい。ビーム・スマートガン（エアリング）（8が入っているあたり）の威力が心地よい。プロペラント・タンクの裏面の穴が、目の位置も悪くなる。



ウ

エイ・フレイダーでは航空機っぽく飛び回りにパーツ形状修正(ディフォルメーション)を加えたわけですが、MSではまた違ったアプローチが出来そうだった。Zplus特有のプロポーションがキック・ベースでどれだけ出来るかアツてのが今回のテーマです。

■製作

一応、気にならぬ所はすべて手を加えたつもりです。でも、細かい所をチャマチなおすよりもポイントを取って作った方が完成が早いので、なおしてもイメージがかわらない所は、気にならなければ別ににおさなくていいんじゃないかな。

■頭

とにかくアツがむきで作りなおしました。顔はGガンダム(いいなり版)から、ちょっと斜めだけで兎もほどカッコ良くなるのは普通の作例で実証済み。それだけのためにGガンダムを削るのも可哀。型取って人は削ってカッコ良くした顔を型取ったり、1/200のZガンダムから顔を流用するのも一つの手ではある。顔全体としてはグッと前にわかってしぼり込む感じになる。やはり顔に関してはプロジェクトZのあさの先生の先祖Zplusヘッドが一番参考になります。(私は思う)

■胴

今回、参考にするために鈴木氏の1/100Zplusをかりることができたので、ほとんどマネしています。胸は外側にむかって削り、三次曲面を強調。腰は上下に少々延長。背蓋は鈴木氏の作例が良く出てくるので、見ながらポリパテで盛り削り。けっこーむずかしいラインである。

■腕

腕はどーしても氣に入らなかつたのでプラ板で削造。キャスト・コピーしてとっそろえる。下腕は日ガンダムの物が形状、長さともに良いので流用。手首はZplusの物を削って使用。

■脚

太腿はポリキャップを削って2mm延長。上腿を切り欠き、5mm角棒で作ったムーバブル・フレームをとりつける。今回は出来なかったけど、関節を工夫すれば可動にすることもできると思う。すなは2mmちょっくらい、ムーバブル・フレームが入ることを考えた上でのギリギリまで所までツメてます。あと、ふくらはぎの所にポリパテを盛りインテークを付ける。バーニアとかの工作は伊勢氏の完璧版へと同じです。足筒も2mmくらいツメました。足筒にかぶさるアーマーは前Zのすねアーマーにプラ板を追加した奴、後ろはZ

カラバ/大気圏内は機量小型可変MS
MSK-006(MSZ-006A1)

Zplus"アムロ・レイ大尉機"

バンダイ(1/144スケール・キット改造)
MODELER/高谷川やすし
GRAPHIC:P154-155 ROLL OUT:1986 NOVEMBER

の足首アーマーをツメた物だけど、別にZplusの物をツメて使っても問題はないと思う。

■その他

標準装備型サブ・ユニットは、下部にZのシールドを流用した以外は全部ポリパテで工作。バインダーはエポキシパテでラインをええたり切り欠いたりして今までとちがった感じになっています。スタビレーターもエポキシパテ、ポリパテでA1型にします。センサー部分はプラ板でワタを作ってポリパテでラインをつなげる、といった所。翼のビーム・カノンはWJ製作時の特製取った物を修正、また取って使用した。

■塗装

あせてマスキングした所、スキマや塗料がもれてしまい、それを筆で修正したりしてたら何か、スゴクきた

なくなってしまうしかも時間が無いのでおすになおさせ。とりあえず使用した色を書いておくと、オレンジはタミヤの艶スプレーでブライト・オレンジ、スプレーを皿の上に置き、出した塗料に艶光レッドを少々まぜ取ったりしている。白はアイボリー、グレーはガル・グレーで、ムーバブル・フレーム部のみ、アクリル系のジヤーマン・グレーを使っています。今回のZplusはネロトレーナーと同じでF-19の試作6号機をイメージしているそうです。

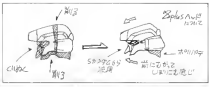
■使用日談

このA1型で作った頃、翼のビーム・カノン、フロント・スカート、標準サブ・ユニットの各パーツは、あさの先生が改造して「ZplusディテールUPパーツ・セット」になりました。数個カッコよくなるから、買ってちょい



▲組みあがったZplusの完成品と、そのパーツの分解図。ZplusのA1型は外観上の違いは少ない(フロント・スカートは、大気圏内・外用のダブル・スタビレーター機構、バック・パックの構造もZplusの構造とほぼ同じ)。ZplusのA1型は、Zplusの構造とほぼ同じ。ZplusのA1型は、Zplusの構造とほぼ同じ。

▼A1型とZplusの構造。ZplusのA1型は、Zplusの構造とほぼ同じ。ZplusのA1型は、Zplusの構造とほぼ同じ。ZplusのA1型は、Zplusの構造とほぼ同じ。



ニューディサイズ/汎用量産型MS
RMS-141

ゼク・アイン [第1~3種兵器]

1:280スケール・フルスクラッチビルド

MODELER/青沢敬彰

■GRAPHIC 197・198 ■ROLL OUT 1988 OCTOBER



▲第1種兵器の、ビームライフル。見た通り、ガンダムMk IIのライフルとバネカ(フレーム)を射撃機・マシンガンで構成されている。バネカではコレが標準配置だった様で、バネカもこのライフルを使用している。

▼1/8スケール数多量に作られているが、手直しと工作された第2種汎用ディスク・レター・システム。



▲第3種兵器用の、マシンガン。射撃機・レター・システム(以下、Mk II)及びクレイ・バネカ・マシンガンの両方ともというアイデアが、ユニークかつ実用性。均等に(ランディング・グライダー・システム)用の、プロペラ・システム。両口のムーバ・フレームに装着される。

ゼク・アイン、3タイプです。制作ですが、基本的に長谷川さんの1/144と同じです。という方長谷川さんの記事を読みながら作りました。必要な物は1/280ガンダムMk II、マラサイ、1/144マラサイの原稿、1/100ザクの両アーマー。あとプラ板、エポキシパテ、ポリバテくらいです。

■あたま

頭です。1/280のマラサイの物を削り削って使いおいてはエポキシパテです。

■うで

肩は1/100ザクの物にポリバテ蓋って作ります。肩はガンダムMk IIのを加えて使い、二の腕はプラ板箱組み。関節の丸いのはプラパイプ。

■どろ

上の方はエポキシパテとプラ板。下の方はマラサイの胸を加えて使ってまっすって長谷川さんと同じじゃないかっていうかもしれないけど、本当そうなんだもん。

■あし

足もガンダムMk IIのにエポキシパテ蓋ってポリウムUP / すねは、プラ板にエポキシパテとポリバテ大倉のスクラッチ。足関節は1/144マラサイのを縮めて、ポリバテ蓋って使用。

■いろいろ

シールドはプラ板箱組み。鉄関節は鉄とんだスクラッチ。防弾ベルトは軽

量のキャタピラのキャスト・コピーで

けど、あーめんどくさかった。肩の関節はキャスト・ムクの削り出し。レドーム関節はかき先生のラフ機をもとに自分なりにアレンジして作りました。バック・パックはプラ板箱組み。と、これで製作おわりだけど、これを3体共通なやつは、もちろんキャスト・コピー。これがまた大変で、この時期初めてシリコン・ゴム使ったもので、それにキャストは気泡の嵐で、修正の時間が多量にとんだのでありましたとき。ヒュー……。

■ともろ

全体の質感、ティターンズ・ブルー①で塗り方は……ってそんなわけないでしょ。いつものカラー・チップ(あさのさんからもらう色の色指定用チップ)を参考にしたのでどれをどのくらい混ぜたかわかりません。何回もカラー・チップに色味をきつて、色が同じになるように塗り直ししました。エアブラシ塗ってピンの中をぬい



▲第2種兵器の、ビーム・スマートガン。セラミック・チップとクレイ・システム。ガンダムとZetaのスマートガンとは、半分の長さの大きさからなり目を異にする。

▼カセット・チップとの比較で、その大きさのわかる。左側は決して悪くないが、全体のポリウムは1/144だ。



ネオ・ジオン軍→ニューディサイズ 試作型/可変合体MA
AMA-100

ソディ・アック (ソアン・ファースト)

1.550スケール・フルスクラッチビルド

MODELER/ 藤ともひろ

GRAPHIC P 193~195 ■ ROLL OUT 1989 JUNE

どうも、森です。私が以前、1/280
全長50mの可変「α・アジール」をスクラ
ッパした事を知っている方は私がコレ
をやる事になって「ああ、やっぱり」
と驚いたかも知れませんが（死ぬ程驚い
った奴も1人いる）。てなわけで私にと
って2つ目の「ネオ・ジオン製機動
巨大モビルアーマー」です。セリネ
ル初参加の機として、どの程度まで

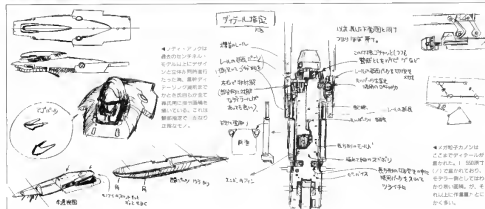
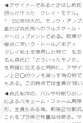
自分の個性を出して良いのか利する各
内部構造の形状やディテリングなど
しつこい程チェックを受けました。そ
れでは作った手順の順に説明してい
きましょう。と、その前にコレの場合各
部の呼称が判りやすいのでここで原稿
を書く上で統一しておきます。まず機
体前部（機首の方）→机首 一機のM
口で無うとここの群一小機、その小

かつているプロ＝”・大類、機体表面→後半、と称することにします。それでは！SS0全長40m、可変MA”ゾディアック”（ゾアン¹））制作を始めよう。

■外語

前・後半部は大きさから見て、ギミック、作業性を考慮して、(薄型、細型、作業性を考慮に入れて)やっぱりバキューム・フォーム(Ｖ・Ｆ)です。フォームのイメージとしては、アメリカ空軍のＢ－１の写真を見ながら、タダの大抵の切り口になってしまわない様に設定の線以上の荷重を感知するとバツ性の厚みも計算に入れて入念にバルクを削りました。バルク削削時点でベストな形を出してようやく方向転換を確立するよりずっと楽だから何回も

フェンタンを受けた。さて、Fは向麻などの構成を出すため専断生に所属しない本格的な「自作の」F・マシーンではないし、F・マシーンでやると通ずる。おかしな点、本報にも書こうございという。バムサ遊藝館の三番を介してお話しする（あとのびんの置いた店構の壁と全員のマークアップの書き込みを見て）専断生はほとんども「流行物によるモノ（または『メガタイダーのようなモノ』）」だと思っていなかったそうです。ちゃんと使っているのでしょうか 私は、成形機を使え取った皮製のラインナップとして、そのラインに作りようと集、大騒動の様形を作ります。この程度の怖らねはヒートプレスで充分。ビニヤブが腐れれば腐れ程度に驚かないであらう



出したコヤマカカハにシタマシヤ小火煎
 セットとウシロウライシヨウ薬品セバ
 ンと。変形の関係でそれらのパー
 の入らぬし頃は外周側面に0.5mmの
 溝を配して間をとめました。さてそ
 の頃の玉王の1つである半黄銅の「セ
 ンゾウ板モデル」はほぼ板厚0.5mmの
 ノヤパンの芯をならせて彫り、キャ
 スティングで鑄造したザノブをつなげ
 てカットした。詳細の製作で鑄造ま
 のて作業は九龍社に依頼しました。
 さすがに精度は申し分なくスミ入れで
 美にモールドを引き立てよう物なら、
 全くコソ固いノ 骨格違うが、

■仕上げ、表面ディテール

プラ材の部分は100番まで磨いた後サーフェイス1000で仕上げ。セメダインの本工パテの部分（後半に付いてい

4つ目の「ハルノバ」は、活き活きと仕上げ、キャスト・パーツは気流をババ・バ、ブ・バで表現の。潮音は硬直と自然に
 なるようので、最も良いパーツには
 ない方がまし。最終的に全パーツに
 サーフェイサー100を吹いておきました。
 このとき 表面デコリに入りました。
 と、ここでまた所内納期のピンチト
 目付になってしまったと思えば、赤崎眞
 治(川村)よりMGモーター・ユニットにお手紙
 に来てもらいました(安藤君にも表
 面仕上げを手伝ってもらった、河野も
 手伝いながらゴメンなさい。あげて
 貼かりました。本当に4人かりだ
 と「あっ!」と驚く前に終わってしま
 うでしりました。この作業で、驚く
 愈々れる「模範に忠誠」という精神が
 育つとわった様な気がした。純粋な

さく見せ、なおかつ緊張感を持たせるには「大きな面と細かいディテール」という事ですね(って本当かよ¹⁹)。それとモールドとモールドの間のとおり方とかね。スシ綴りは細く、スクール靴を履かない様に履く。亮とは、ドライバーの横ゴテとか、穴の中に光線りにしたブラ棒とかを埋め込むディテールを入れておきたい。

■ 總裝

発色の通りのムサイ・カラー。が、機筒のダロス・ホワイトに黄緑のジオン・マークがメチャカッコイイ！ 本体色はガンゼン特色3rdでその上から340+白でカウンターシェイド風に。機体内部は最新なFホワイ、フレームはグレー74+白というかなり薄いグレー。これがまた意外ときまってしまっ

定を出したあさのさんもおヒノグリーンの部分は厚4+糸3でスミ入れとスミ出し、白の部分は厚3+糸4でスミ入れ、メイン/ズル等はセンチ単位毎連のメタルコードのアイアンで、1200プロップも基本的には同じ要りです。あとはあさのさんにアール貼りや書き文字をしてもらい、フランク・クリアーを敷いて、完成/ 撮影が終了でした。

■ 最後は

長かった3ヶ月間、「永遠に完成しないんじゃないかなーか？」などと思った事もありました。何はともあれ、この「ジディ・アック」で私も成長できたでしょうが、この機型が「本将」として宇宙駆ける姿に想いを馳せつつペンを置くことにしましょう。



▼1-1ムロツキ町中興の橋（ア
タラシの橋跡になっている）



●**命題** 先讀がハ、シテ對照する事ニ、ホテ有シ、内証的ニ、
ホテ取テ無シ也。ムーハブル・ブレイムのディテールに於



●前 扉を開け外し、本体のグー
ハプル、フレーム、クラシカ可動
を脱卸する。1) また後部ユニット
は、ケマン穴板により互へ移動する。

● 同じくクランク式。機枠前部を上下へ移動。クランクは固定時、主油口の蓋開閉時にのみ上下へ移動する構造となる。

● 3100ccの排気量でわりとずいぶん
でけい上がった機体の平衡力、
空速はノズルが移動により後方
に動く。これにて本体の傾斜は完了
機体の平衡の後のムーバブル
フレームは、以上の3点クランク
傾斜クランク、そして最終軸も有
する。機体構造で最も重要でスリ
ムフレームである。

▼大口産のノズルは、タミヤの
3000オービター・動物をベースに、
頭はサターン・ロケット風にデ
ザイン。メガロネカノノ、
クロック後は、大蛇の頭部を
模した。



▲前半は、ノックも下図一も見る。今の状態は、
21 号下図から見た状態。右端は、中央、メカ
ノイズカノン、プロノックの横の色ノックサー
クル。



▲これで21の秩序。創意の想し、ソノソノ
り解んでいるのれよくわかる。又、解明のし
に技藝あるれよく見える。





NEW DECIDES/
UTILITY PRODUCTION TYPE ASSAULT MS

RMS-141 XEKU-EINS

1:144 & 1:230 scale Full scratch build
Modeling by Yutayoshi HASEGAWA (1:144 scale) Toshitoki HYAKUTAKE (1:230 scale)

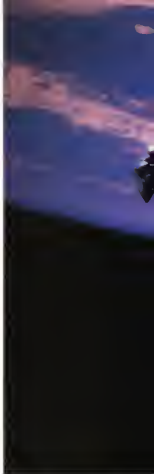
[illegible]

は映画種別製作例は「セ・ラ・ミ・ミ」
話者執筆、話を脚った作品、セ・ラ・ミ・ミの他
がまた共通点として成立している。一歩
前になるまでかなりの時間を要してゐる。

2007年からは、スクール・ミュージックのハ・ユニオン作例。基本形は「材のスケッチ」からである。ア・ラ・ノングは「テーマ・メロ」を中盤巻頭に記させたニュー・マ・マ・スブルーと曲のまり分け。



▼ 44スワールの、第3場馬場／食糧戦仕様。国産ソラチにトラムをソットし、総機ヘルトを介して射つ実弾弾を投擲する。西シールトには「ソール」のマークも装備している。





▲▲ 近距離戦闘 近距離戦闘 近距離戦闘 近距離戦闘 近距離戦闘





種口部 透写と、ふり書き仕様。周知：各書する
「ペット」ランフは、両面録下。マニエッ
「フェイス」の魚の装飾

◀ ノムル科 ヲ食中葉に、片断地下根に?を
施し、根の葉のヤク・アイン?機。

NEW DECIDES/
ATTACKING HEAVY PROTO TYPE MS
RMS-142 XEKU-ZWEI

1:144 Full scratch build
Modeling by Masahiro ISE with Mayuku YOKOSHIMA



[illegible]

横柄啓治、伊勢フィッシュによる、65cm 程度M5。当初は観音堂の時にヒートプレス主体で作成を道連れが、リタイア〜増産の縛り直しにより各種マテリアルの順、版に文字通り「海軍M5」となってしまった。並行は発見時3枚版に、ティターンズ系ニューデイズ・ブルーと色とタグスエ、ノブグリーンによる塗り分け。左足の「口」の、やはりポイントとなる。



◆お話し
ディスコ...ームを披露。
その他日本の博覧の地はミ
イル・ポイント

▼ゼク・アインでみくらほめ
から2年経っていたプロペ
ント・タンクは、ソヴアイ
は大変化に待ない。3本と
いるの。ある。



▲セー アイオン遠射ガンナー
仕様と同等のスマート・ガン
を使用、メインとサブの威力
率で、しっかりとダリッポ。



サブ・アームでバックパックから、真上に向けてバズーカを多数發射する。サークル・スリットと肩ラッチに設置されているのは、第1種兵器セウ・アインのマシンガンと共通。

※頭部は機体以前後に動く。機能的な構造が見える。



FEDERAL FORCE → NEW DECKIES/
AUGUSTA LABOLATRY'S QUASI PSYCOMU MS

ORX-013 GUNDAM Mk.V

from c. Model Graphix's 1:144 scale cast kit
Modeling by Yasuyoshi HASEGAWA (ND VERSION)
Re: TAKAHASHI (AUGUSTA VERSION)

クワシ・サイココムMSの「クワシ」型機として開発し、連邦軍の特殊部隊「クワシ」に配備された。機体は、モビルスーツの構造を踏襲しつつ、モビルスーツとは異なる構造のフレームを採用している。フレームは、モビルスーツの構造を踏襲しつつ、モビルスーツとは異なる構造のフレームを採用している。フレームは、モビルスーツの構造を踏襲しつつ、モビルスーツとは異なる構造のフレームを採用している。

機体は、モビルスーツの構造を踏襲しつつ、モビルスーツとは異なる構造のフレームを採用している。フレームは、モビルスーツの構造を踏襲しつつ、モビルスーツとは異なる構造のフレームを採用している。フレームは、モビルスーツの構造を踏襲しつつ、モビルスーツとは異なる構造のフレームを採用している。



▼左側に入る「クワシ」マークは、機体の識別マーク。モビルスーツの識別マーク。





▲ クラカ・イン・モード
に、赤い光。移動は、ノブル
に、ムン（黒い・スライ）移動を
出す。

▲ クラカ・イン・モードに、
赤い光。移動は、ノブル
に、ムン（黒い・スライ）移動を
出す。移動は、ノブル
に、ムン（黒い・スライ）移動を
出す。



FEDERAL FORCE "TITANS"/
UTILITY PRODUCTION TYPE MS

RMS-154 BARZAM "REFINE TYPE"

1:144scale Full scratch build
Modeling by Miyuki YOKOSHIMA



▲胸部二重装甲のバズムが特徴のバーズ・モノ・アイも、バズム数種のモールドが施されている。

連邦軍の主力量産型MS「RX-100『バザム』」の
後継式新量産機。グリアス戦争末期、MSの戦術的不足
したナイアームズが採用した機体で、量産性の向上とコス
ト、ダウンを主眼に置いているのに、人馬・メッシュ
は他の機体との区別性が無い。設計はRX-110『ガンダム
Mk II』をベースとしており、腕・脚・バックなどに
それが顕著に現れる。機体は二重装甲となっており、
イロノの安定性を確保した設計。普通鋼板である小形
鋼板にも多量に採用されている。ニュータイプ感
覚能力にはセタ・アインとの区別が記されている。

口と舌はしめ舌によるセタ・アイン・コニック・IP・24
一辺に合う。リアフィン・バザムのフルスケ
ール・ビルド。ガンダムMk IIと右側部分のバザムも、そ
の形状を突き詰めるようにほぼ等価な機体となった。バザム
機体のハイ・ビルドを真似て再現している。カラー
ングは、タイタニア・ブルーを基色にニュータイプコ
ブルーと同様の組み合わせ。右腕部には、機体番号
「001」が記されている。



▲ガンダムMk IIと異色のバルカン・ポントを併せた機
体。口にあたる部分にある凹部に唇付ワッパ。機体の全
体は白が主色。
▼バック・パックを併せた状態。サークル・スカードはム
ーフル・フレーム機構で、それ自体も可動機となる。
▲機体は、Mk IIの設計を向上させている。後のGM出
版では、このバザムの設計が受け継がれている。ライフル
は、Mk IIの基本型にグレネード発射機構を追加した物。

FEDERAL FORCE "TASK FORCE α"/
ANAHEIM ELECTRONICS' F.A. TEST MS
FA-010-A "FAZZ"

from a BANDAI 1:100 scale kit "ZZ-GUNDAM" based
Modeling by Kouichi USHIKUBO



▼胸部の「FAZZ」は、ディ
フェンダーを有する「Z」
「FAZZ」のマーキングにも使



FEDERAL FORCE "TASK FORCE α"
ANAHEIM ELECTRONICS' F.A. TEST MS
FA-010-A "FAZZ"

from a BANDAI 1:144 scale kit based
Modeling by Nobuo SUZUKI

FAZZ (ファズ) はあくまでも追加パーツ
味増強のテーマが主眼のMSであり、機体
の新規MSとして見た場合、いかにせんらくはく
な機体も多く見受けられる。α任務用機に投入
された3機は、完全な遠距離支援攻撃機として活
用された。火炎主体のその攻撃能力を向上させ
る為に、ハイパー・メガ・カノン右サイドにディ
スク・レトリーム・システムを追加装備するケース
もあった。例、機体番号はリオン・グリッドが
特徴である。

MG以上でセンチネル遠征が予定された時点では
その位置づけが明確化されていなかったFAZZ。
当モデルは、そんな状況下で先行製作された機を
機体デザイン・ディテール化しているハイパー
メガ・カノンに追加された、ディスク・レトリーム
システムにちなみ。



▲機体追加パーツには、マイクロ・エサイル
ランチャーがセットされている。発射時には、
外装を開き飛ばして射撃。

▶ディスク・レトリームは、MG O O K 型Z
plus ディスク・レトリームパーツの機体を使用。要所
は、大型の物をスクラッチしている。



デルグラフィックス本誌での「ガンダム・センチネル」を連載当初から読み慣れている方々なら、既に事柄はお分かりの事と思われるが、このF.A.Z.Z.というMS、フルアーマーZZにしてフルアーマーZZにあらず。「センチネル」シリーズのMS群の中でTVシリーズからまんま移行したMSだけあって、今日の顔で見たとやはり一段落して見えてしまう気が（私には）する。ヘタをすると同じ「F.A.Z.Z.」でありながら、千秋保弘製作の巨大F.A.Z.Z.とも別物になってしまふ恐れがある。この1/144スケールMSの誕生は、初掲載が87年10月号であるから発売を受けたのは夏の始めであったが。

1、1/144スケールのガンダムがいきなり登場してしまった87年8月号から「センチネル」シリーズはそろそろと企画進行していた訳であるが、御存知の通り、キットは第1弾「フルアーマーZZ」が発売された時点で一蹴、ストップしてしまふ。御連版「近頃のシャア」シリーズが始まったためであった。

キット発売が一時見合わせられた期間、「ガンダム・センチネル」シリーズはモデルグラフィックス本誌での連載が開始された。

もっともこの時点では先述のフルアーマーZZしかキットが無い訳だから、ここで電子版ボンド版・キャスト版のガンダム登場の舞台が用意される事とある……。

長々とわかりきった事を書いている

様で恐縮だが、私がフルアーマーZZの発売を受けた時点では、実にこの様な状況にあったのだ。

ゼオ・アインを真面目に作って仕上げていた私に、旧版のZZに遠くから眺めていた私は、このシリーズでは何個巻を決め込むつもりだったのである。

スクラッチが得意である事も手伝ってか、実にハードな製作状況であったゼオ・アインを見ていたのだから、主役MSである白ガンダムのスクラッチ・ゴム船政こそ一機模型の組み上げという工程と、フルアーマーZZのキット改造を同期期間に当るのであれば、誰が見ても適したアイテムはおのずと決まってくる物である。「所蔵者を決め込むつもりだったから始めにやらなければならぬ」事という声も聞かえて来そうではあるが、この機好意は悪いこと無し。ライターとは読者と希世の美神に満ち溢れた人間を表す言葉でもあるのだ。

フルアーマーZZのテスト・ショットが手渡された時点での担当氏の希望は「まかせろ」の一語。もう少し色々言われた方が実はやり易いのだが、それ以前にZZのキットは2度と製作記事として取り上げられていた事もあり、本体その物にどう手を加えれば良いかは自分でもある程度は考えられたので、素直に受け取ってしまふ。心の底では前2度のZZを製造してやるうじゃあねえかという思いも無きにしもあらず。既に筆が止まっていたキット改造だった……真実なのだ。

地球連邦軍「α任務部隊」/増強戦術試験先行試作MS

FA-010-A

F.A.Z.Z. (ファッツ)

バンダイ：1/144スケール・キット改造

MODELR/新木真矢

■GRAPHIC P. 208 ■MOLL OUT 1987 SEPTEMBER, 1988 JUNE

一段落して見えてしまう原因の一端は、実はここにもあったのである？

向しる連載企画である。生半可なアレンジや漢（誰と限定せずとも）デザインの名を借りただけの姿形では一般受けはしない。作業性が見えてしまふのは仕方ない事ではあるが、大抵な話。万人を納得させる絶好の役者が存在するヒーローにするべきなのだ。根拠にはそんな意図があった。

事々とエラソウな事を長々と書いておきながら、「F.A.Z.Z.」になったZZのこの顔は明らかに小林誠版ZZの初期顔のイメージが強い。フェイスの形状といえ、先述の量産デザイン云々といった内容がまるで嘘の様である。作者は実は、何を基そう2枚画であったのだ。後に後援デザインのアレンジは成り行きまかせの白ガンダム量である。モデルグラフィックス本誌での記事では「白ガンダムの前巻約50%」などと大口口した作者であるが、筆者も言い逃れかも知れない。

作者は三枚画でもあったのだ。「ヒーロー」色を持たせる。意味ではベース・キットは赤いにもバランスが悪

く、完成体を比べるとスケールが合わない。

もっとも「センチネル」シリーズのMSは全体的に大柄な物が多く、これはこれで良いのかも知れないが……。

舊のキット状態から機F.A.Z.Z.へのプロポーション改修は幸い事に機体の主眼部に集中しているため、外装パーツ自体はイメージエクシジョン・キットよりもさらに本体ギリギリまでツメでやる程度で済む。が、元来ヒーロー・メカが華やかで飾り過ぎる事自体が許せなかった私は、多少の無理が生じるが、フルアーマー量産時にヒーロー形態を維持させるという目標に出してしまった。

長柄（ハイパー・メガ・カノン）を事に担ぐ事自体はやはり個人的に好きではなかったのだが、壊れてしまえば何という事も……無いのか？ 尚、今回の別冊には完全に塗装のリタッチを行ない、追加パーツにはZetaのディスク・ドームが装備されている。

今回の別冊に於いてはほんの少しだけ生まれ変わったF.A.Z.Z.。やはり改めて見てても好きだ！……だっしょ？



▲組立（87年10月11日より）。全体的にシャープな造形感と華やかとしたメカニクスが印象的。数々の有機的フォルムは驚かされた。またまきが出た。

▶1/144スケール・F.A.Z.Z.（ファッツ）の3面Photo。センチネル。最初で最後。ワークス版知人作がスタート。しかし、そのF.A.Z.Z.は「モーター駆動のパーツ」が壊れた。キョウタカとして復活し、引き続き。それを支える要素がこれの役割として備わっている。説明しよう。



地球連邦軍「α任務部隊」／增加裝甲試驗用先行量產型MS

FA-010-A

FAZZ (ファッツ)

バンダイ1:100スケール・キット「ZZガンダム」改造

MCLEB/LEB/牛久保産一

■GRAPHIC P 206 • 207 ■ROLL OUT 1987 MARCH, 1989 JUNE

ゼナール・デレクター(笑)のあまの舌にとって、Zplusが常用言語のハリアールの開発、高度機械とデータでイメージされているならば、自分にとってZはZが正しいに当るはずである。

「思えば」100のZZからの付き合いで、100のキートのインストールクションに隔るというはGフォートレス式使徒使徒まであの御面なるハバー・メグ・ランチャーが来て来たわけ、作例としてMG誌 36年11月号に発表。当誌Zのメイン・メカザイナ(「参見ばうする」習得者だったんよなあーしんみ)の「御面成氏との対決や、その後のディスカッションでフルアーマーZへと話が通んでいくわけである。既に、この時期に至って、30代半ばに於いてのZの御面成氏の存在と、矛盾がが各メカに強く感じ始められ、設定を通してではなく、デザインとメカそのものの御面成のやりとりが行なわれ始めたり、今日におけるワークス化の御面成であり、

さらに、87年3、4月号に強化型Z PART1、2を発表。特にPART2ではTV設定のフルアーマー状態にさらにNT版87年4月号に連載されたハイパー・メガ・ランチャー付として製作した格で、増加戦平部を強調する為、NT版、TV設定のカラーとは異なる自身体、"白い自ビルスーツ"を前面に出したカラーリングとしている。

て先述の1/100の作例をバンダイに渡していたからだが、)となっており、流用デカールまでがボックスアートに克明に描かれているのには驚かされた。

さて、そのキットの作例として、また本誌に上っている「ガンダム・センチネル」のフロッピーとして、『7月10日』にて鈴木康夫氏による作例が出るが、ガンダムの影響を受けながらも滑化されたセンチネル風（その施設など）から世界観が顕微化して来るのだが¹、このフロッピーとして新田隆定と共に書いた。また、原作作者である氏の自名によるF.A.Z.Z.の名称は、センチネルにおけるZの位置付けを決め、一事が世界観の深さを可視化した。ここにおいて本誌上の機軸初期に見られた設定のうろつきが徐々にF.A.Z.Z.に代替されてより明確に定まってくる。

あつた
 事

機の内行中のショットにて新たなシル
エットを見せてくれ、スタッフの認識
を新ためさせた。つまり、M氏が巨
大な大砲を担っているのではなく、逆
にM氏が付属している感じで、Zでの
自式とメガ、バズーカ、ランチャーと
の関係と同じである。

いをしたので、FAZZで雪辱を果たすべく再びガンダム地獄に突入したわ

●●●

が主体で、1.10国ではバケモノ的な大きさ、情報量となってしまう。しかも今回時間がないので、お蔵入りしていたフルアーマーを使った再生モデルリングとなる。しかしセンチネル座のFAZZとする為には頭部はもろんの筆。各所を修正。新製したので、作業から言えば新規に作ったものと変わらないかなって思ってしまった。

■頭部

RX-78 センチネルでは本来ガンダム様を持つ相応がないので、クレーンでアップにFAZZの機体にはZ艦として欲しくない事を主張していたが、スタッフも同僚間で「観を流用するとしたら、やはりガンダムの例としては初代位のガンダムたよりなよー」ともいとおさの氏で意見が合ったのだが、キートを見てあまの想ひさに涙を誘われてしまったわけ、結局ベースとなる100のZZのフェイス部をくり抜いて2まわり小さくして使用するようになる。



ノンにはバランスを調べる為のダミーで、バルカン砲は基搭載可能であるが、同側1門ずつはダミーとしている点など試作機真実の色濃く出ている部分である。少なからずとも日ガンダムにその外観の類似性が見られるのも、FAZZZにおけるこれらのデータ収録と遊戯によるフィード・バックの為である事は言わずもがなである。

■バック・バック

各部のレイアウト等には日ガンダムへと受け継がれるフォルムが判る。また、大口ビーム・カノンも、この時点において試験的に搭載されている。が、場合によっては本来違う形式のビーム・カノンを装備、テストしていたが日ガンダムが実験破壊された時点で、異なる2種類のメインテナンスの機構化と、共通化の為に日ガンダム同様の機構形式となった可能性があり、先にテストしたのがフルアーマーZZ用のビーム・サーベル機構の両側のビーム・カノンであったと考えるのも面白い。

作例としては100%新設計のもので、100キットをベースにビーム・カノン基部に当たる部分は、同じく100のタミヤのA-10のエンジン・カウリング部を使用、バーニア・ノズルは強化型ZZと同様に大型の物を4基装備するが、100ではタミヤハメをはずしたディテールを入れている。

■ハイパー・メガ・ランチャー
エネルギー・チューブを介して出力化されたバック・バックよりエネルギーを供給してもらうのだが、運用上では逆にネックとなり、故にハイパー・メガ・ランチャー装備時には支援用MSとしてしか使用出来ぬ事になるが、劇中ではその弱点を2機1組として運用し、攻撃時には2機の交互射撃という形で使われている。こうしたFAZZZが常用兵器として搭載している所を見ると、時に目立つ欠陥があるわけではなさそうなので恐らくエネルギー・アーマーにも配備されていたはず(?)であるが、巨大なだけでなく、M日単体が持ち得る最大出力のビーム兵器であるので思うように整備できなかったのでは(スカマン不足だし)。

作例としては部分的に以仮作ったものを活用し、カバーや各種センサーなど変更している。

■ダブル(ビーム)ライフル

銃身の断面が鋭角をなしている。これは日ガンダムのPLANSORBにあるいでも見られる形状となっている。これは真鍮製の5つの組み合わせで製作、またサイドの3つの穴もチャーム・ポイントである。

■各種増加装甲

FAZZZと日ガンダムにおいて装甲についてのコンセプトの差が顕著に出ている部分である。

作例ではプラ板の縫い目で、クリアランスの確保に努めている。増加装甲という観点から表面にはスラスターの突出口や一組のパネルライン以外はあまり細いディテールは入っていない。

■MS本体

基本的に強化型ZZのPART1に準ずる。作例では新設計されたヘルム・アーマーの新造と書きをいかにせたり、フロント・アーマーの形状変更など外観でノーマルのZZとの差を強めている。

■塗装

本体はF-15系のロービジで迷彩パターンはZORBに類似したものとし、アクセント・カラーはコバルト・ブルー+白+クリアー・ブルーである。バック・バック、ハイパー・メガ・ランチャー等はスーパー・ブルーとした。

■マーキング

正式に機体ナンバーと係員が設定され、私は04 シン・クリフト中尉機という事で、今回マーキング認定と書き込みはあきらかにトータル的に一任している。(感謝/感謝/感謝/)

各部のスタンシルは1 72クラスのロービジ現用機のもので、3機分はバである。
また作例の“VMSAWR”マークも書かれている。“FAZZZは変形しないのに、そのマークはおかしい!”と書かれそうだが、よく考えてみるとVMSAWR(バリアブル・モビルスーツ)

アンド・ウェイブライダー・システム)はエーグロのTMS(トランスフォーマー・モビルスーツ;可変機MS)に書かれているマークである。ここにおいて、ウェイブ・ライダーが従来の機体を底に突いている事は周知の通り。FAZZZはZZの変形機種、一部の兵装を省略し、増加装甲とハイパー・メガ・ランチャー装備時のデータ収録の為に作られた先行試作機である。得られた各種データはZZの正式ロール・アウト時までフィードバックされ、開発が進められるわけであるが、つまりFAZZZとはZZのテスト機に過ぎない。したがって最終的にZZがTMSとして完成した案という事になるのである。に変型しなくてもVMSAWRのロゴが書かれていても不思議ではない。(デモンストレーションも兼ねている。)

■総評

センチネルという概念が迫る前から既に存在していたにもかかわらず、最後まで完成した設定を持たなかったFAZZZであるが、ようやく実像がついたようである。色々な意味で、センチネルの要素を凝縮したMSであると考えているし、それだけに今回の冒険にこれだけで参画できたのは何よりである。以上、今までのガンダム版と戦っている牛久保でした。



▲今回制作のベースとなった、フルアーマーZZガンダムがコレ。改修前の写真である。このアングルのせいで、ハイパー・メガ・ランチャーやダブル・ライフルの形状が太く見えるのがわかる。

▼上掲シェーリングを改修し、プロバージョンを贈ったハイパー・メガ・ランチャー。100用ライターと比較すると、その巨大さがわかるだろう。



▼増加パーツ群を装着した状態。確かに、試験機の名前がパーツ数と書える。



バーザム[リファイン版]

1:144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER/機組みゆき

■GRAPHIC P 204・205 ■ROLL OUT 1986 JUNE

■さて、機組ゆきです。

この本を手にして最初にこのバーザムを組んでいる人は日本中探しても1人いないのではないでしょう。

そんなやられメカ、バーザムですが、リファインされたカッコ良いでしょや私の場合、絶対聞ければ好きという考え方は持てませんが、コレに関してはかなり好きです。

■つくってみよ。

このバーザム、一応スクラッチと考へるだけの手間がかかっていますが、他のセンチネルMSに比べれば汎用パーツが使えな部分がありますので、皆さんも作ってみて下さい。因に、ゼクスのキットを買って載わせるのが今の私の夢(←ウソ事だ)。

作るのに4カ月以上かかってしまった(もっとも会社付きつつすが)ので、どう作ったかよく覚えてない(頭

の悪い)のですが、製作記録的なワケだ/

■本体

機体の軸に足キットを使い、切った鉛の棒の端に丸くして形にします。胴の軸の甲の増設アーマーは別パーツです。これは本体から少し離れた位置に、固定アーム(黄色の棒)で固定されているという設定です。本体とのバランスを見て軸の甲の円を作っていくなくてはならないので何度も作り直しました。

腹(というか股間)は、ポリバテで形出してから、ヒートプレスした筒形パーツを埋め込んでいます。内側のペーパーがけが結構面倒でした。

■胴部

ここは基本的にガンダムMK.IIと同じような設定なのでキットの活用が可能です。キットの形が細いのが困ったものです。

胴パーツはプラ板とポリバテでスク

ラッチ、下腹はキットのパーツを軸にポリバテで形と大きさを覚えて、それをキャストで複製しました。

上腕部はキットをほぼそのまま使用しました。手首はジェガンの物です。

■脚部

大腿部はキット・パーツの改造です。股関節の球関節を切り離し、足がハの字開き出来る様にボール関節を加えてやります。もも部分は縮つめて延長、膝のフレームも切り離して形を変えしました。

踵パーツ(脚の中へ)踵の中へハット、バカ)は、ポリバテで左右対称な足型を作って複製してから、設定の様にスラスター部を増設しました。

足端もポリバテで作って複製、踵の形と位置のために戸惑ったため複製パーツを更に改造したりしました。

■頭部

プラ板で軸を組んでポリバテを盛って形出しをします。片側だけ高さの氏が立体的に立ち上がりこします。反対側を私が作ります。そんな訳で私の作例には結構いい感じです。耳のあたりの造形が気に入ってゐるんですが写真で何よりです。結構いい感じはプラ板からの削り出しです。

■武器

ガンダムMK.IIのビーム・ライフルを改造して、ゼク・ティーンの物と同じ物を作ります。

工作は友人の岸「新巻」をのばす所」松田氏にやってもらいました。どうもありがとうございます。

■塗装

青は、コバルト・ブルーと、サンダーブルー・ブルーとホワイトを混ぜた色で、薄い方も薄い方も、黒色を混ぜただけで、他の色は混ぜていません。もっとも、「正解」とは少しばかり距離があった様ですが。

コクピット・ハッチの漆はレッドと銀光レッドの塗色です。

フレームは黄色系のグレーに少々黒を混ぜた色です。以上すべてラッカー系。

スエ入れは、本体にはフラット・ブラックとレッド・ブラウンの塗色比を機体によって変えながら、黄色い部分へは、フラット・オレンジにレッド・ブラウンを少々混ぜて行いました。

■だめーっ

何だかんだ悪いつつも、この本に作例を載せられるのが結構嬉しい機組みゆき。

つ———こと。



▲前脚はフェアリングを削った状態、後方のかかとパーツはMSB、ハイ・ヒールを削り出したポリバテで代った。
▲股関節 時になかま T.V.版の物と違い、中身が空っぽで、ムーバブル・フレーム構造がハッキリした。



▲(ガンダムMK.II+Zeta)のTV版バーザム-1、という伝説の機体。3口分まではの増設は結構成功が驚いた。



▲リファインされたバーザムのとらProPhoto、機体は機体から出るフォルムが良くわかる個性の強い、このバーザムと決った。ガンダムMK.IIの設計者も、いかにコストを削減したいか(機体)の心算であり、ゾネレーターはおそらくリファイン・クサスの物が影響されているのだ。ファースト・インパクションでの知名度よりも、やはりコスト削減の心算である。このリファイン版バーザムは、

ニューディサイズ/先行量産型MS

RMS-142

ザク・ツヴァイ〔天の巻〕

1:1編スグール、ブルスクラッチビルド

MODELER/構模及び検査

■ GRAPHIC — ■ NON-ROLL OUT



え、さて、帰国すべきな訳だ。つまりすでに、執られたせう。ツヴァイを完成させた後になかった訳で、執断なくどうも察して直進してしまつた。結果新訳で、学生生活最後の1学期の大半は新訳のだが、どうも厭いしょうが完成しなかったのは事實で、伊勢屋にはじめとするスッパ一同にも大きな迷惑をかけてしまい、夜更時には眠り、朝日時に起きるという今まで私の私生活は極端に変化しないような生活に陥つてつた。サラリーマン生活をしていける、家を出て友人と共に国家暮らしの自給生活までしようがけられませんが、今の生活に安んじてた奴らは居るものだと教員を以て知るのだから、思ふ所を

てなもんで文章くちやくちよだけど
私も今や身心共にくちやくちよなので
おめーらも頑張ってくちやくちよになれ

■制作じょうがしからまいが/
セブンイレブンには、模範が完成するま
で決まりは存在しません。ラフ原稿(筆
描稿とも言う)を覧ながら、大体
の粗出しをして、それにデザイナーか
らのリメイク・ポイントを変更して作
り上げて行くシステムになっています。

ですから完成品に、私の作った部分
の覆影は無いと思われます。この原
稿画には無い部分のゼク・ツバタイ
の形などは知りません。

よって、作り方としては、ブツ板の箱詰めと、ヒートプレスによる形出し、及びポリバテによるその修整、といった具合で、結構ゆきゆき初めのスクラッチネタだったので、いっぱい書く事考えてたけど完成してないからいいや。

以上/



●山崎潤監督のセクシーラブアイ。ここでタイム・ノットが壊してしまう。ここまで来れば世間も人々も何もかも暗闇が広がっている。

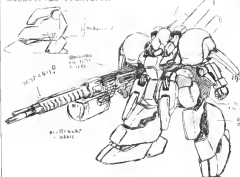


◆デザイナーであるか
と否は本人が、自ら切っ
た貼ったしてリメイク使
用を4日間かけていじく
った物。「かたまり」とし
てのがリユームが、2周
り程解した。ジ・オのよ
うな顔も写真ではなく、
近距離は「ぬりかへ」の
様な裏方が、海賊から
のイメージだった。



▼第1編を受け取った横濱氏が、3日製作所に贈ったイメージ画。横濱氏がタイムモメント後にデザインしたいとゆるめつめたにいった訳だが、製作当初はここまで正確な向とオマール一編のイメージが揃い違っていた訳である。

髪物に違いは無いものの、かとき氏のイメージは、どこかがしにもアインの柄、といったイメージだった。国に手を持っている靴は、かとき氏の真・真にあったが、結果オマケになった。



▲▶▼新定的な物として、国
立製作局に接された種々編。1
回不足の海にグリーン・ナノ
されていらない訳だが、モア
後のらアプロードに際して
は、この、東京方面ではある



ニューディザイス/先行生産量MS

RMS-142

ゼク・ツヴァイ [地の巻]

1:144スケール・フルスクラッチビルド

MODELER PL/伊勢島弘

■GRAPHIC P. 199~201 ■ROLL OUT 1988 JUNE

この図面は荷作最終モデルスーツ (注: MSB50000) はデカイなんて決めた。無責任なヤツは誰? 一画一画ミソ馬イ。

■バネ盛りの風!!

ツヴァイの図面は図体がデカイだけあって使ったバネの量もかなりのもの。大抵、パーツの山 (奥に山) を受け取った時点で、かとききのチェックが入っていてバネ盛り放題。最終的には

使用したバネが8種類にも及んでしまっって、経時変化があるらしい。しかしこれは完成したあと気付いたわけで、製作中はそれぞれころじゃあなかったのよ。とりあえず、パーツを受け取った私がした事は適度に巻く事だった。

■頭

別に頃から作り始めたわけじゃないけど、人形は顔が命とCMも言うので

ここから言こう。選されたパーツはオーバー・スケールだった事もあって、完全なる新造。ハイキャストのブロックから削り出そうと目論んだまでは良かったが、適合比をまちがえて半透明ガッテンゴツッテンに。サクサク削るはずがゴリゴリ削るはめになって泣けてしまふ。頭から後頭部にかけてのバネはエボキシバネ。それにしてもヘンな顔だ。ルチ博士とか言うのは古いな。

■背中関係

ツヴァイの必要さでは、ここが一番のポイントだよな。ほんとどがガメガメハンパバー。分解したMSが一般まるまる入ってしましそうなデカさだけれど、バック・バック (と呼ぶのもオソロシイ) の方はウェバンざつしり、テール・スカートはよく分らないけれど無視反応エンジンが1ダースでら

入っているかも知れないので説明はできない。この部分、あさひ、かとき両氏は「カッコ悪い」の意見だったのだが、新造する余裕などあるはずもなくバネ盛り削りで体勢を覆えるだけに終わってしまった。ヒートプレス製の本体が軽いのはナイスだったけど、ヤスリがけで力が入るたびエボキシ腐るのは悲しい。肩とテール・スカートから生えてくるタンクはアクリルパイプ。18個あるノズルはすべてバキューム・フォームによる自作。こーんなデカイノズル、そうそう無いよな。

■腕

腕のブロック自体はほとんど手をつけなくて、工作はほとんど付属するユニットの方だった。上置、肩の左右にあるブロックと、スカート基部 (太もも上の増設の増設、そしてランドシ



▼H41 オーガー/デザイン。バネも黒色。後頭部の処理なども、まるで手を出していない。『オーガー』はもうあんまり『ああだこうだ』の精神でたたくのを思い出しちゃうな、このフェイス!



◆ゼク・ツヴァイのPhoto。左側は正に顔の方、『あひのへ』のイメージにはよがり、そしてこの前後のバネ・デカイから、ズンズン体当たりから、と書いても、きまでの大抵のMSの乗員はデズ・コビーで動くのを生かしてほしい。加えて、『MS』のデザイン・フォルムからみられる精神が強い。非常に大きな量である。



のスラスター。このへんは平面の多い構成なので、パテとプラ板の併用で効率を上げる。平行、対称を出すために、基準になる面だけプラ板で正確に切り出しておいて、他はポリパテで埋めていく、という風に。ツグアイ単体で見ていると気付かないかも知れないけどコクピットもでかい。各ガンダムに対して3人くらい乗っているんじゃないかな？ それからフロント・スカートはプラ板の貼り合わせ。切り欠く部分が多いし、厚みの表裏が必要だからバキュームフォームにするのは多少不安だったよな。左右非対称というのは何ぞイイシイと思う。

■脚

ポリキャップ入りで可動になっているけど厚みと意味なし。塗装の時はすずめで便利という。ただそれだけで

ある。ここはカカト以外成形をどめていない。太ももと足指はパテ盛りで、スネ回りはバキューム・フォームによる新造。ちなみに太ももは右がレジンパテ、左はセメダインの木工パテ。足首は右がレジン+ホルツのポリパテで左はセメダインのエポキシパテ。なんと脚指のない使い方であろう。スネの後ろに付く左右3本のタンクは1本のドムとガンダムのバズーカから。両側を繋ぎするのが意外に面倒なんだよな。

■腕

手が6本あって1人で操縦できるのが突っ込むのはやめておこう。渡れるから。バインダーと側アーマーはバキューム・フォーマーで新造。ああバキューム・フォーマーを作ったといえよかったですな。プラ板を湯水のごとく

消費しようが腕には代えられないのである(←このへん実感がこもる)。前面が薄くて気になる例はプラ板の貼切りを貼ってカバー。あとは内側にジャンク・パーツやモビルスーツのパーツを貼めるだけ。薄し腕の指は最初、ギラ・ドーガとかのパーツを1本ずつ切り離して接着しようと考えていたけれど、結局モビルスーツのパーツに落ち着いたものであった。でも武蔵持たせる事を考えるのと違って良かったよな。うん。周にくっついた脚指は設定の上ではゼク・アインと共通であるけれど、実物は形状がかなり修正が加えられているのである。これがまたキャスト・コピナ訳で、ただでさえタカくて重いツグアイに重量増加を担っている。

■ウェポン

ここは素が 使い捨てバズーカは

各1丁3口から流用だし、2丁の鉄組は以前ゼク・アインで使ったやつを流用した物。これもスクラッチとか言われたら死んでしまうって。

■塗装

ガチヤン、ぞもなし。大失敗だったのである。2日連続雨後の夜、編集部に運び込んでみれば「塗り直そう」と画期的なお言葉。1晩汗だかお風呂に泊まり込んで再び塗装。マーキング等をあらかの大先生のお話になって、完成をみたのは翌日の午後5時。依頼・時間を喜んで2日間連続工作 / 製ミソのシワがなくなったような気がするけど完成したからいいの。もう少し速くなる。ここから先は塗装師ひとりでひとりに委ねられたのである。画面に感動するもよし、あされるもよし、じゃあおやすみー。



▲アインとツグアイの腕比較。右より下は、両ポリウムが内蔵(左)右のポインツ。こういう腕は大きくしてしまおう。真ん中100スケールの腕は必要ない。100スケールと比べるとポインツが必要なのは、腕の多目的な用途にせよ。アインの腕がポインツ。

▼両アインとツグアイの腕比較。右側のポリウムなどは、実はほとんど変わらない。ユニット数が多かったり、重さが増えている。右側はゼク・アインの腕。タンクの数を減らすのも、両スケールの腕を比較。というのをあらすりやアイン・ワーク。



▲左がバズーカ、右がスカート(アイン)。どちらも両腕を内蔵する。最大限のノズルはバキューム・フォーム。内蔵アインはヤマト・ドーガのファンネル機から。バズーカ・バズーカから生える機体の形はセンサー。その上のボタンのような突起がバズーカ・アイン。

▼腕を折り外して腕を見る。このユニットの多さは、それだけ手離れが早いという事。小形のサイド・スカート(左)のモノは、アインの腕とは全然別物で別なモノ。というイメージ。(アインの腕)というのだからこもる。



地球連邦軍→ニューティサイズ/試作型準サイコミュMS

ORX-013

ガンダムMk.V

モデルグラフィックス 1/144スケール・キャスト・キット

MODEL BY 梶谷川やよし

■GRAPHIC P 202・203 ■ROLL OUT 1987 NOVEMBER, 1989 JUNE

ガンダムMk.Vは元々TVに登場したネオ・ジオンのMS、ドーベン・ウルフの原型としてデザインされたもので、それも円・ジャジャやハンマ・ハンマの次の第2期新機MSとして描かれたのが最初だから本当に意の狭いMSなんだよね。

別冊「MISSION ZZ」の「ガンダム開発史」の中で公約発表されたガン

ダムMk.V(G-V)であるが、当時ドーベン・ウルフが好きだった私は、このガンダムらしからぬガンダムの美観さにひかれてスクラッチする訳である。MG誌87年7月号に載ったMISSION ZZ第Mk.Vはスクラッチと作図という私の技量不足によって大した作例にはなりませんでしたが、興がった製造場を自分でおこしつづけた。

出来るかぎり汎用パーツをグリーンにして構築を出す様にしたりもなりましたが。それでもプラ板で補填した所だけ妙に角かったり、それらしいパーツが出せなかったり、当時の私の技術ではどうすることも出来なかった、というよりそれらの解決法を知らなかったのだからないといえはしかたなかった所ではある。

87年夏ごろ、新企画「もろもろ展ガンダム・センチネルのごと」の説明があり、Mk.Vを第Mkとしてストーリーに登場させるなどのこと。その時すでに譲など、部分的にデザインを変更するということが決定していた。明貴先生による新設定の箇所はより攻撃的なフォルムとなり、最後のキャラクター・イメージを作っている。両面頬も私のスクラッチを元に描き下ろされた。と、

いうことは両面デザインは事実上私である訳だから、これってちょっとスゴイんじゃない? 自分で言うのも得だけどMk.Vの美観なフォルムにマッチした構成に出来たと思う。また、フロント・スカートもデザイン変更された。

このセンチネル版Mk.Vはストーリーに合わせ、まず87年11月号ではMISSION ZZ版と同じガル・グレイノマルーン^{ノーマル}の塗装で登場。次の12月号でNDブルーとなる訳だ。このへんでキャラクターの作り方、センチネルにおける「色」の重要性がわかると思う。色だけでなく、Mk.Vってのは他のMSにくらべて特にキャラクターが生きてたと思う。バック、バックを前にたおしてビーム・サーベルをビーム・カノンとして使うなんて、両面考えた私でさえ思いつかなかった凄い方であった



●Photo STORY
劇中、必死の戦となり
急造されたミサイル・
ボット。汎用パーツの
の中からもえさるなバ
ンク(100)ミサイルの
機(144)の試作
ミサイル・ボット(ミ
サイル)を改造した
が、この改造は
、この改造は
、この改造は
、この改造は



りする。とにかくストーリーの中での圧倒的な強さはかなりグッとくるものがある。Ex-BだったALICEも捨てなけりゃ勝てなかった訳だし、パイロットの腕の差もあったけど、そういった意味でセンチネルの中で最強のMSではないでしょうか。おかげで人気もかなり出て私としてもうれいですが、ハイ。

そんな人気があるながらもMSの悪しきカインジェクション・キットには残念ながらならなかったが、このたびガレージ・キット化、MG D.C.K・ND 2としてリリースされることになった訳だ。商品用型製作は丸船先生。いわゆる、商品用に新たに作り直した物ではなく、キャスト・キットとしてシリコンゴムから抜ける様に改造した物である。要するに形状はそのま

ま、フォト・ストーリーに登場した本物がそのままキットになった訳である。もちろん、今更に妙に角い所や機種の出ていない所はちゃんと置っているし、ディテールもふえて実にそれらしい物に仕上がっている。肩に付くミサイル・ポッドもフォト・ストーリーに使った物だけど、大層にディテールUP。肩次アップ・タイトされる所は実にセンチネル初であったりする。パーツ状態でも完成感があり、組み立ててもいってカンタン。実は極めてないガレージ・キットが少なくない。これだけスムーズに組み上がるキットはそうないんじゃないかな。つまり組み立てるにあたって各部パーツ同士がシラキエット的に干渉しない、ということ。各関節には2本のアルミ棒、1本の異素材棒を使用して強度を上げる。アルミ棒は異素材

にくらべてやわらかいので、関節に使用すると組み上げた後でボーズの微調整が出来るので良い。あと、左腕に行くノールド・ブースターはキットのままだと後側に付いてしまう。より自然に見せるために上腕の上の穴からカント、2個アルミ棒を長めに通してなめらかに固定するとカッコ良い。で、接続前の下地はサーフェイサー1000を吹いておいた。

では今回の塗装アタ。NDブルーはティターンズのブルーに似ているが実は別物。全色がちがう。また、ゼク・アインのブルーとMK Vはアインとかなり近い、濃いブルーと薄いブルーの塗りわけがなく、ブルー1色なので視のびしない様なブルーにすることに注意しなければならぬ。ま、私の作例もあまり濃い色ではありません

が参考ている。サンダーバースのブルーとブルーエッジのブルーと白を5:5:4くらい。目の割合はもっと多かったかもしれない。と、コバルト・ブルー、ガル・グレーを少々。露な割合で混ぜている訳ではないが、これでもいいくらいになるはずである。あとはグロス・ホワイト、ミッドナイト・ブルー、アクリルのミディアム・グレーなどのピンからそのまま出して塗っても構わない、センチネルでよく使われる色を使っています。

という訳で、私にとって最も長い付き合いとなったMSであるMK Vには、本当、地味な思い入れがありますよね。ガレージ・キット化によってMK Vは一部完結したと思っています。



▲左がキットMG D.C.K・ND 2をストリートに組み、オーガスタカラーを施した完成品写真。右はニュー・ディンクス版カラー、各ディテールは丸船先生、丸船のミサイル・ポッド部分、ND版の方が出力を確保。



▲MK V 3面Photo、ガンダム・ファミリーの実現であるこのMK V、肩からユニット構造には全く異なっている。ガンダム・タイプは見えにくい。が、全体の印象として、90の良色は確かにガンダム物モノが感じられるだろう。



ワイバーン

1/10スケール・フルスクラッチビルド

MODELSETH 豊野利雄

GRAPHIC P 228-229

ROLL OUT 1989 MAY

軍用機、機翼部にてコア・ブスターユニットの打ち合わせのとき。

あ 関さん、機翼部にてコア・ブスターユニットの打ち合わせのとき。(関は、過去に私がMG誌上のオリジナル戦闘機コンテストで入賞しているのを知っているのだ)

豊野 まあ、そうですね。

あ 豊野やってくれいがあるんだ、別所ネタで。「ワイバーン」というんだけど、運用の戦闘機。

豊野 なんか聞いたような名前ですね(関)。でも僕は少年は(大学が)忙しくなりそうだから、スクラッチはちょっと。

あ とりあえず図を見て。あ、(デザイン・スタジオ)で来てきたみたいだからFAXしてもらおう。

送られてくるラフ稿。ディッシュ連綿をシャープにしてコア・ファイターの機首とスタビレータを付けた感じだな、と思う。そして機首に必要とされてきたイメージ・イラスト。空母に搭載するワイバーン。

豊野 ゲッ……(ものすけ一カクコイイやん)

あ 豊野やってくれと助かるんだけどな。

豊野 (外見は気のいい機)はあ、検討してみます。

その頃はそれで終わったのだが、次

の機翼から頭の中で使える運用パーツの選定を始めていた自分が悲しい。めざといきの人々の中で「これでひとつ無遠慮だな」とか思っていたのに違いない。こうしてワイバーンはなんと私が担当することとなってしまった。それから私の担当は全てのイメージ・イラストに動員しているのだ。かたき先生、私はあなたを頼みます。

■製作

一体何を言えばいいんだろう、というのが辛そうなところ。機首と機翼、胴体、翼部は全部プラ板で、ラインをつくれるのがポリバッチを使用したいくらいです。

■機首・胴体

キャノピー後部は1/10ガンキャノンのコア・ファイターより活用、あとはプラ板組み立てに自由はポリバッチ。下部インテークはバキューム・フォームにて。キャノピーは1mm板をヒートプレス。10枚近く失敗してます。パイロットシートは共にタカラの1/100スーパーセイバーのものを改造。胴体の機軸の部分は1mmプラ板×3枚でグロブ・ペーン、主翼はさめおむ形になります。前部から逆V字に近くなるように少し角度を付けます。さらにそれバキューム・フォームしたエンジン・ナセルで上下からはさみ、機翼

エンジン・ナセル後部を一部切り取って、1mmプラ板で作りました。パーツのラインをつなげるには日本ポイントのNAXポリバッチに瞬間接着剤を少量添加したものを使用しました。

■スタビレータ

ボディ側面はバキューム・フォーム。スタビレータ自体はプラ板で機翼にて、ポリキャップ内蔵で動きます。

■機翼

前後ともハセガワ1/72F/A-10のものを改造して使用。前機軸はサニー1/100F-14のもの、この機が入るような機軸部を削り切って、プラ板で機翼を組んで作ります。内側はプラペーパーとエナメル線でそれらしくディテールUP。と文筆で書くのと数行だけど実態に可動したときに矛盾のないような形を考えるのに一週間以上かかっていました。

■その他

燃料タンク、機軸フック共にF/A-10のもの。

■シジリ

最も苦労したところでありました。10日以上もかかってノローセサリ前まではいきました。スケールの飛行機の製作経験のない人にこういうことをやらせるのですからセンセーショナルです。グンダのM&Sサーフェイサー001を吹き、さらにソフト001のプラサフを少々厚めに吹いて表面を均一にします。このサーフェイサーをスジ彫るわけですが、使用工具はアートナイフと三角刀のコンビ(コア・ブスター0003のページ参照)、Pカッター、シャープペンシルに替わったもの等々。ゲージはものさしやトライツールのテンプレートを使用しますが、指がいろいろでいてこれらが使えない時は、めんどろ

でもプラ板で専用ゲージを作って使用し方が能率的に早く仕上がります。失敗したらプラ板で建てては彫る。この工程をくり返すごとに10枚面がようやく終了。

■塗装

製作のフェリス・スプリッターの他にF-10X1風の指定もあって、これがすくすく仕上がったのでこちらにしたかったのですが、あの人(「スプリッター」の方にしてチョ)と聞かれました。機軸後に塗りかえようかと聞いていたのですが、めんどろくさいので多分やらないでしょう。グレーは薄い方からMカラー(地)1、同地1のガル・グレー、一番薄いのは地地11ガル・グレー(地)2ニュートラル・グレー。翼は地地03バルト・ブルー10。

機首機、機軸部は白。以上すべてつや消しでツラッカー、ノズルは地地11エタールカラーのアイアンを吹きました。スミ入れはエナメルの黒+黄+白。胴体にはレッド・ブラウンを、マーキング等は私はやしません。眠っている間に小入さんがやってくれたんだと思います。

PS/あさのさん、設定を早速で送ってくれるのはうれしいんですが、悪出人のところ(「よろしくね」)地帯機や、とか「一文字軍人ウソ」とか書くのはやめて下さい。はすかーしから(笑)。

- 1 MG誌第11月号11ページ右下を参照のこと。機首に入っていたりする
- 2 その機 6ページワイバーン機や同名のオリジナル・パイロット機が掲載されていた
- 3 出典がMG誌第11月号。カメロンの機軸の飛行機です。



▲ワイバーンとFF-08WR。コア・ファイターの機軸と、ワイバーン・ライダースのミスマッチがこの機軸の難点。カメロンの機軸に初めて登場した「サー・スタビレータ」付機軸も、できる。機軸機は機軸の機軸に機軸が異なる。サー・スタビレータ機軸の機軸、パターンが、よくわかる。



▲サー・スタビレータ機軸と、スタビレータ機軸。機軸の機軸が機軸の機軸、センサス機軸に機軸する機軸。



▲1/10ガンキャノンのコア・ファイター機軸を改造した。機軸の機軸は、1/100スーパーセイバーの機軸。機軸は機軸より機軸。

G 世の若い若いファンの中には自作を知らない方々も多いようなので、GMという機体について少々解説しておきましょう。RGM-79 GMというのは1年戦争(旧ガンダム)時の連邦軍主力MSで、RX-78ガンダムの量産型であります。戦争終結後、Zガンダムの時代にMSの絶対数の不足を補うために残存するRGM-79を改造、あるいは生産ラインを利用したマイナー・チェンジ版がRGM-179 GM II。さらにこのGM IIに一部ガンダムMK IIの設計を流用、ミサイル等の強化試験を経て、TV本編ではカラバ(エーゴウ地上軍みたいなもの)の主力MSとしてZの時代に登場したのがRGM-86R GM II。ものすごく新しい新型MSが発表されていく一方で、このように改造を重ねた十年進歩の時代でも通用できるものはいへん、ということですね。RGM-86Rでも既存のGM IIを改造したものがGM III、GM IIの生産ラインを利用して新たに生産したのがヌーベルGM II (Nouveauは「新しい」の意味のフランス語。本当は「ベルと親む?」と区別されます。センチネルに登場し、N G 剛エース軍でもGM IIを使用していることからZガンダムの時代の中ごろか

ら生産線が閉鎖されたと考えられます。N G 剛エースには新機軸登場の機体の異なるタイプ(性能向上型が?)が配備されたという訳です。「ミッションZ」をお持ちの方はP 65の「モビルスーツ・デザインノート」も読んでね。) 作例ですが、初出がMG誌vol 29 (1989年12月号)「ミッションZ」にも載っています。これを今回センチネル用に改造したもので、真鍮製のネジと並べて違和感がないように仕上げました。以前作ったパーツも含めて簡単に説明します。

■頭部
センチネル用にデザインが改竄になりました。以前作った頭部(セメダインのエポキシパテ削り出し)にZ plusの後部部を移植。NAXホリパテでライン修正してディテールを付けました。

■胴体
GM IIのキットの胴体を使ってプラ板で形状変更。肩は2mm延長。腰部アーマーは切り替えてプラ板で大型化。機体のものはプラ板にて新造。各部増設パーツはポリバテ板。関節ダクトは1mmプラ板で糊を付けて角を落としたものの中に、0.3mm厚板の薄板状パーツをハメ込んで作ります。腰間大型ミサイルは佐藤英氏製作のゼンギン量産型(MG誌vol 43/1989年5月号)のもの

ら生産線が閉鎖されたと考えられます。N G 剛エースには新機軸登場の機体の異なるタイプ(性能向上型が?)が配備されたという訳です。「ミッションZ」をお持ちの方はP 65の「モビルスーツ・デザインノート」も読んでね。) 作例ですが、初出がMG誌vol 29 (1989年12月号)「ミッションZ」にも載っています。これを今回センチネル用に改造したもので、真鍮製のネジと並べて違和感がないように仕上げました。以前作ったパーツも含めて簡単に説明します。

地球連邦軍/汎用量産型MS
RGM-86R
ヌーベルGM III

バンダイ：1/144スケール・キット「GM II」改造
MODELER/豊野利重(協力/佐藤 剛)

■GRAPHIC P. 233 ■ROLL OUT 1996 OCTOBER 1989 MAY

のをお借りしました(感謝)。ランドセルはガンダムMK IIのもの。

■脚部
ライフル、シールドを含めてガンダムMK IIのものを使用。手裏取り付け部で2mm延長してあります。肩はプラ板ミサイル枠にて新造。ミサイル・ボッドもプラ板板組み。

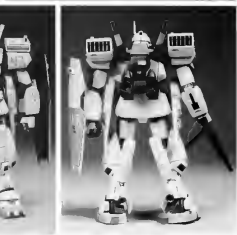
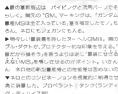
■脚部
ももを2mm延長。各関節パーツは基本的にポリバテ板。ひざの古いパーツはノズルはプラ板より。プロペラント・タンクはφ8mmプラパイプより。スロー部分はポリバテでつくりました。

■塗装
色塗りのことながら母の人からカラーリング測定値が送られてきます。渡出人が「from版上西重」よるP 64で「や」とか書いてあるのも残念なことですが、あて名に書き間違えがあった時

のことを考えると、私にはとていマネのできない強さではあります。本体色はグンゼMrカラー313のつや消し。ピンクは色を基本に黄と白を少量ずつのつや消しアクセント・カラーはグロス白。薄いグレーは同色11+1213のつや消し。プロペラント・タンクと大型ミサイルはつや消し白。フレームはいつもの黒塗り+粉のつや消しです。以上リッカー系。エナメルはレッド・ブラウンで汚して水性ホビーカラーのクリアー・ブルーにて隠しメインモニターを厚塗りして(隠蔽が何くので取扱注意!)私の作例はおしまい。マーキング類は大きな人さんややってくださいなんでしょう。私としては黒カラーは一輪型ネロと同色のマイアミ・ブルーの方がエコーらしくて良かったのではないかな、とも思うのですがどうでしょうか。だめでしょうが?(-割と冗談)



▲左のカタミデザインで頭とTVアニメーション「機動戦艦ナデス」のGM II(クリーン・アップ)は右と異なり、この機体は黒い顔のヘルメット。頭部のトランスをそのままに、豊野氏が改造している。



ネロ[一般型&トレーナー仕様]

1/48スケール・フルスクラッチビルド

MODELER/西郷豊彦

GRAPHIC P 230-231 ■ROLL OUT-1987 NOVEMBER, 1988 MAY

■がんばり・おこく

事の始まりはこうだ。彼は「センチネルM5の中から何か好きなのを一点」といった所だった。しかし、いざプラを開けてみると「あー、おめえはネロね。ネロが」「……………」

■1987年7月下旬某日

編集部にてFAXで設計が送られてくる。以前MG版上にチラッと出ていたモノとはどう見比べて全くの別物である。

■1987年8月中

という訳で「何それ何？」8月は全く作業にならず（悪いからねえ）8月が終わってあるとそこにはボディが作存在してなかった。

■1987年8月初旬某日

彼「完成1回のチェック。何？これ」「無です」「ふーん……何？」「これだけです」「ゲッ！どーすんだお前」「えっ、あーがんばります」追々ながら持てる私。更にこの神速は「いい」出てくるじゃん。素晴らしいぞ、任せる！」

と置いてプレッシャーをかけた。

■製作

まあそんな訳でネロは私が担当することになったのよ。さて、ところで今回はビナーの鉄骨構造の海に取っ付やヒートプレス等を一切やらないで製作した。やる気さえあれば別にネロが作れるモノなんてある意味では「売」り。だわさ。別にいいけど。それで工作に關して言うがプラ板を切った貼ったしてポリバを貼った、みたいな事しか書き様がない。『私はポリバの削り出しで、面は……』なんて書くのも馬鹿らしいので「これってつまねえだろ？」ちょっとスクラッチのコツみたいなのをいくつか……スクラッチするマークの人の作風でありがちなが「ふーん、上手いけど妙に高い（造語）なあ」ってセツ。何故かねえどうしてなの？なえタカノ？ねえ！これはプラ板を貼り合わせただけで平準を利き出しにしているからこうなるんであって解決法は簡単。その上にもう一枚プラ板を貼ってペーパーがけでゆる

い月（曲調）を出してやればいい（もちろんポリバをコートしてもいい）。プラキットを見て手で触ってみると良くなるんだけど、あのX-7ガンダムなんか一見した感じは古典風だけど実は平準はあんまりないんだね。それからもうひとつ重要な事なんだけど、パーツごとに丁寧に仕上げた後に組み上げるんじゃなくて全体のうろたえパーツを「ガッ」と作って取りあえず針金でも何でも使って立たせてみてバランスをまめにチェックすることを必ずする様に。前巻の場合、余程の天才的なカンでも持っていない限り少なくともどこかのバランスが狂ってしまうからだ（ライター様作でもこれであつたといっているパターンが多い）。まあ工作に關してはこんなところかな。

塗装に關して言うとおのの人が調色したグリーンがレイテンハウスしてて付タグとくるものがあるね。それから今回エナメル色のスミ入れの順にタミヤの濃縮ダイシャブッシュを混ぜてパーツにヒビが入ったりとかよくあるけどベトロールだとその心配がないのでおどろ。悪いもキツくないからまあ近頃の素材屋へダッシュ！で、引き続きトレーナー仕様改造へ入る。

■トレーナー仕様製作

一般型との相違点は肩プロック及びバインダー、そしてカラーリングがオレンジに変更になったことであり、作業量は少ない。

■肩

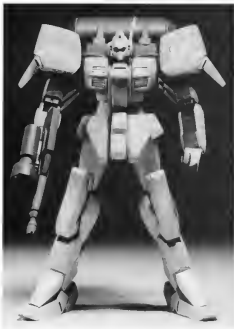
アーマー部はただのプラ板の貼り合わせでの工作。前述の「角い」の説明通り目を出したところもあるが、「エッジを出す」のと「角い」は違う点に注意。目を出す時にプラ板をもう一枚貼るのも手だが最初から厚手のプラ板を使うのもまた良いだろう（それぐらいは自分で考えないと極ミが痛っちゃうゾ）。インナープロックは実は小型化されているがもちろん設定では同一のムーバブル・フレームであってネモの物をベースに製作。因に一般型ではジョック・ディアスの物がベースだが肩の構成の解明がある意味では正しい数少ないポイントなのだ。ディアスは、そしてバインダーが動くムーバブル・フレーム部は144のセザンヌから作った物。この辺の正確な設定は製作の時点で存在しないので他の部分と違って違わぬ様に考えねばならない。

■バインダー

これもまたプラ板工作。実は後日全ての工作を終えたバインダーを1本無しにしてしまいいく日経しても無し。そんなに距離はちかかっていないのにどうやら何も発見出来ない。最近ではブラックホールを持ち歩く男」として知られているのだ。結局バインダーは複製して使用。何も言いたがねえやもう……。

■塗装（オレンジ）

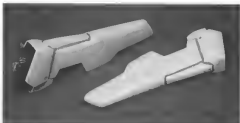
フラットだがベースは強光クリスタル・レッド。何色も混合したのだから、ゴメン。



▲一般型とトレーナー機の違い。ビナー比較。肩プロックの大きな違い。肩バインダーの付け位置に注意したい。

■正解例は、肩骨の上にバインダー。大きな角の肩プロック、バランスが良い。等とする。

▼トレーナー機用の肩バインダー。自然ムーバブル・フレーム構造で、複製品としてプラモデルに動く。中巻は、肩蓋と肩のプロットがそのほとんどを占める。



ネオ・ジオン軍/機易量型可変MS
AMX-003(MMT-1)

ガザC[MAモード]

1:200スケール・フルスクラッチビルド

MODELER/安藤 博作 作品 品

■GRAPHIC, P. 235 ■ROLL OUT 1988 APRIL

ピ・ピンクのモビルスーツアシャ
かった? いや、だった(ピンクのリ
ボン) エリちゃんだっノとゆー訳でキ
ットにもならなかったガザCです。

■機体

実用しちゃうとバック・バックにな
る機体ですが、MA時のポイントとな
る所みたいなので、やや奥めにプラ板
の補修工作です。外観の両モールド
はホントはスジボリしようと思ったの
ですが、シャープにするためにプラ板
補正です。先頭のキャノピーみたいの、
スタビレーター等 機体はまるっきり
プラ板です。ただテール・ノズルは
スチール・エポキシ樹脂
製のパーツです。

■脚

こもプラ板ですが、左右のインテ
ークの上面のラインが、先に付くほど
ななめに3次曲線しているのだからな
かな作りがあつたりします。左のイン
テーク内側は台座ヒートプレス、右
のセンサーはガザCのパーツ。

■胴とバンダー

胴はMAモードの設定だけ見て作っ
たもんだから「どびん」みたいな形に
なっていました。指ではじいて、
「いい具合だな」とマ・クベ大佐が言
ったとか?

バンダーは左右対称です。材質
はポリバテ。本当はヒートプレスすれ
ば軽くてきたんだろうけど失敗。ポリ

バテに直接スジボリするのも苦戦し
ましたが、1度キャスト複製した方がス
ジボリしやすいかな?

■腹部

機体、胴、足のパーツを支えるパーツ
なので3mmプラ板や、真鍮板を通して
います。もともと設想は固定がないの
で、かなりセンテネル的に工作してい
ます。

■足

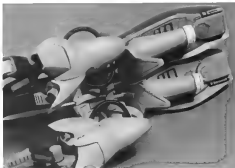
ももの部分はエポキシバテ、すねの
部分は1:200のマラサイのすねをポリ
バテで成形、かなり狭いです。足のフ
レームは全てプラ板、デコレートにF-
1のパーツとか使ってます。ツメはプラ
板から。足のアーチャーなんかはドラゴ
ナーのパーツを切りつめたものです。

■顔部

パネル・ラインはトイマスターの
テンプレートから。これって慣れると
結構使いやすくて、とりあえずおす
すめ。それから各所のパイプはモビル
スプリングです。

■塗装

あさの先生指定のカラーですが、旧
シャアザクのカラーと似てますね。ピ
ンクは白を基に赤と黄を少量ずつ。赤
はマルーン。グレーの所は、ガンゼ特
色307+黒+ウッド・ブラウンです。全
てフラットですがダロスでもかこい
いかもしませんね。



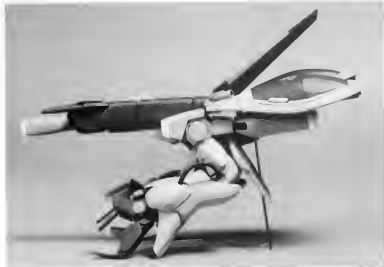
▲脚部 スカートの内側もキチンと仕上げている。アオリからのショットをも容易に入れている。

▲胴/バンダーの裏は、アニメーション劇中に登場した物とは全く違う。センテネル複製品。逆に、MAもMSもおもしろい。



▲胴/バンダーは、スタビレーターを中心に製作。前後の両側面をうまく作り入れた構成である。

▲MA形態のサイドビュー。機体にあたる部分の両モールドが、単なるV字切り(スジボリ)でない点に注意。固定機、この解釈ではない。



え 一と。どれも素晴らしい。則と
センチネルは他人の目で見て
きたけど、実際やってみるとチェック
が厳しくてけっこういいです。

■頭

全体はエボキシ・パテのムクからの
削り出し。首まわりのアイテールは鉄
線模様の物からそれらしく。

■胴体

上半身の事だが全部プラ板の縁結
み。肩に貼着する所は、144マラサイ
の(どこだった)物から。腰はエボキ
シパテのムクから。肩のパイプは2
mm丸棒と3mmアクリルパイプで。股関節
部のアーマーはヒートブレスで作った
物にエボキシパテを盛って腹筋と一体
としました。

■腕部

腕部はアクリル棒にエボキシパテを
盛ってアーバーの付いた形にした物。
上腕部は5mm丸棒にプラ板を貼って仕
上げた物。下腕部は流用パーツを芯に
ポリパテを盛って形にした物。手は1-
02のフィギュア・キットの拳を流用し
てカリカリとモールドを入れて仕上げ

た物。フタはエボキシパテをある程度
のばした物から削り出した物。

■脚部

太ももは流用パーツを芯にポリパ
テを盛って仕上げた物。スネ全体はヒ
ートブレスで基の形を出してからポリパ
テでラインを出した物。自分自慢もヒ
ートブレスはあまり得意ではないので、
基の形を芯にパテを外側に盛るが、真
打して形にするはその時の気分で作
ってます。ハイ、つま先などは、5mm
と3mm丸棒をゲージにプラ板をかこ
って仕上げた物。

■その他

腹部アーマーは、前と後はプラ板を
貼り合わせて、側面はヒートブレスで
作ります。つま先部のアーマーもヒ
ートブレスで、両側にマウントしてある
バインダーはプラ板で土台を作り、エ
ボキシパテを盛ってガリガリと削って
整った物。内側はプラ板の切り合わせ
から、一部流用パーツを使って作り
ました。肩中のバック・バックは、コ
クピットになる所を形にしてからそれ
をゲージに後はプラ板の縁結みです。

ネオ・ジオン軍/簡易量産型/可変MS
AMX-003(MMT-1)

ガザC[MSモード]

1:20スケール・フルスクラッチビルド

MOELLER/奇羽一定

■GRAPHIC・P.235 ■ROLL OUT 1998 APRIL

ビーム・カノンには3mm丸棒の削り出し。
スタビレーターはプラ板貼り合わせの
削り出し。ナックル・バスターも同じ
要領です。あと、話が前後するけど、
腹部アーマー(前と後)の削り付け方は
ただの真鍮棒つなぎは、ちょっととい
ったんで腕部はアクリルパイプや丸
棒を使って、後は丸棒や流用パーツ
を用いて使ってみました。アイテール
は胴部の裾で載いた鉄線模様の流用
パーツとか、あとPカッターとかで
彫るんだけど今回Pカッターの方をグ
ラインダーで磨くしてみました。見た
感じは。後は2mm幅の彫刻刀で彫って
みました。それとトラバツール・テン
プレートも使ってみました。やり方は

いろいろあるけど今回テープで押さえて
やるのが今の所自分ではベストのよう
です。全体のピンクは支那産の塗料で
を参考に自分の目で調色したんだけど、
どうやら色合いが。赤い所は、番2号
(Mr.カラー④)に気持ちグレーを混
ぜた色で、グレーの所はグレイッ
シュブルー(Mr.カラー④)で設定の塗
り分けに合わせ塗りしました。後、細
かい所ですが、手の甲などはホワイト
で。スミ入れはエナメル系のブラック
で。足はブラウンを混ぜるヒマがなか
った。ジオン・マークは細線画の方で
やってもらいました。



▲1/40スケールと比較。型
の人間が作ったと考えれば、
何々のマッチングだろう。

▲▼ガザC-MS形態の3面図。中々驚
嘆の無い1:20スタイル。ではある。頭・胸・ハ
インダー等ととにかく元のアニメーション(特
定画を「ヒート」に、良い方に良い方に解釈
する。手法を用いて、2次加工を施したモ
デル。[まだ未完成。]



ネオ・ジオン軍/量産型可変MS
AMX-007(MMT-3)

ガゼE

1:144スケール・フルスクラッチビルド
MODELER/長谷川やすし

■GRAPHIC P. 234 ■ROLL OUT 1998 APRIL

さて、純センチネル唯一のネオ・ジオンMS、ガゼEです。実は私が気に入ったのは初期設定のディフォルメの様なガゼっぽいガゼEだったんですが、この改修版がガゼEもズサαアジールみたいで仲々カッコイイ。こーゆー異色なのって割と好きなんだよね。

■製作

このガゼはセンチネルにしては汎用パーツが使えます。と言っても基本になるだけなんですけど、キットが基本に出来てこの機能的になり安心かつそれを元にバランスを決められる。左右対称、エッジのシャープさなど、自作できるだけで汎用パーツを使う意味を解ってほしい。(自作

でキット並の精度が出せれば汎用パーツなんか使うことないだけだね。)

■胸

左右ブロックは下部を削ってできるだけ小さく。中央ブロックは3mmほど幅をつめて前方に向ってエボキンパテでポリウム・アップ。えりもエボキンパテです。右ブロックに付くレドームは簡単な転換をポリパテで成形したもの。左ブロックは前後に短いのでプラ板で作ったダクト(グロス・ホワイトの部分)を付けて右側のレドームとのバランスをとっています。

■腰

ここはプラ板の箱組みでできるんだけど、形が似てたのでキャスト版白ガンダムの胸(IGLカラー製作時にあ

った物)を追加して使用。

■バインダー

良い物をヒートプレスするとどうしてもゆがんでしまう。で、良い汎用パーツを探します。初め「B.F.3.D」ノイズボッタのパーツを使ったんだけど小さすぎてバランスが悪いのでボツ。結局カプールの素(ロッキング・マック)を2個買ってきて使用。アオシマのプラ板で使くと大変。あととせぬプラ板でできます。上側のメガネ(ア)は2mmプラパイプをターバーを付けて使用。バインダーのディテールは私が考えたんだけどイイ。もっとゴチャっとした感じにしたかったんだけどな。胸はキャストの削り出し。素は「B.F.3.D」の角ランナーから。

■肩

ももはズサの物を2mmポリウムUPして使用。すね(ア)はヒートプレスした物にポリパテで彫にしてこれをキャスト・コピー。なんで3本あるかって言う、止断キュベレイとかのサのギアが付いているってのがほとんど。何か美観感があってイイだったのでギアのかわりにしろしにも、も

う！本足^{デカ}を付けてもらいました。

■背部

機首はズサの胸にポリパテを盛ってαアジール風に。バルクはヒートプレスです。バック・バックはヒートプレス+ポリパテ。テール・スカートもヒートプレスでちょっとゆがんでしまったのでポリパテで修正。

■その他

バズーガはプラパイプとザク・バズーカから。バインダーの角形スラスタはプラ板で作り、中にサザビーの角形スラスタはプラ板で作り、中にサザビーの角形スラスタを入れてそれらしく。

そのほか丸いバーニアはヤクト・ドーガから。

■塗装

私は安藤君がガゼE用に調合した塗料をそのまま使わせてもらったので、何をどのくらい混ぜたのがわかりません。安藤君が作ったピンク、グレー、ダーク・レッドの3色以外の色は、足のウラ、バーニアなどはミッドナイト・ブルー。胸、足のツメなどはエナメルのフラット・ブラックキルバーです。



▲製作途中のガゼE。胸、肩バインダーはB.F.3.Dのノイズボッタのパーツを利用してはいるが、あまりに小さいためにロッキング・マックのパーツに変更。その代わり不足の胸にこの後装に塗り込められる。

▼胸のバズーカ。完成時のガゼE。ここがどうだったかは、一回機内。どうしても脱臼箇所が多い。センチネル・セブンならではの調整。



▲バインダーの角形スラスタは、内側にサザビーの胸を彫りこんでいる。裏面にはビーム・サーベルが後装されているのがよくわかる。

▼胸のバインダーを削ったサイロ・ビーム。このジョイントは、大塚重信氏のパーツと同等なのがよくわかる。テール・スカートの裏にシェーディング・ギアを巻く3本の足が生えている。





■地球連邦軍大空輸送シャトル
エンタープライズ級

1/1200スケールフルスクラッチビルド
制作：Atsushi HAGIWARA
完成：Masahiko ASANO



FEDERAL FORCE / SPACE SHIP & SHUTTLE MAGELLAN, SALAMIS, ENTERPRISE

From a BANDAI 1/1200 scale kit based Modeling by Atsushi HAGIWARA

1/1200 scale Full scratch build Modeling by Masahiko ASANO

NEW DECIDES / SPACE TRANSPORTER

COLUMBUS

1/1200 scale Full scratch build
Modeling by Atsushi HAGIWARA



■ニューディサイズ
輸送艦 コロンブス級

1/1200スケールフルスクラッチビルド
制作：Atsushi HAGIWARA
完成：Masahiko ASANO



■ニューディサイズ
強襲揚陸艦

コロンブス(改)級

1/1200スケールフルスクラッチビルド
制作：Atsushi HAGIWARA
完成：Masahiko ASANO



■地球連邦軍ND汎用本隊戦艦
マゼラン(改)級

1/1200スケールフルスクラッチビルド
制作：Atsushi HAGIWARA
完成：Masahiko ASANO

■地球連邦軍の任務保障巡洋艦
サラミス(改)級

1/1200スケールフルスクラッチビルド
制作：Atsushi HAGIWARA
完成：Masahiko ASANO

■地球連邦軍ND汎用本隊巡洋艦 サラミス(改)級

1/1200スケールフルスクラッチビルド
制作：Atsushi HAGIWARA
完成：Masahiko ASANO



FEDERAL FORCE "TASK FORCE α" /
AGAMA CLASS ASSAULT SPACE CRUISER

PEGASUS III

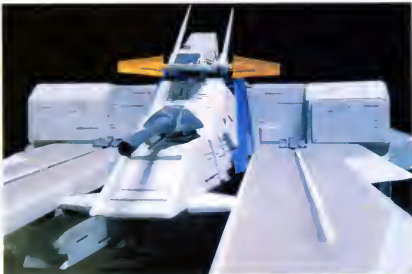
MASTER MODEL/1 400scale Fullscratch build "AGAMA"

Modeling by Naoki SATOH [Special Thanks] Remodeling by Atsushi HAGIWARA



「ニューデューサー」1台に構成された自律兵器群の
能力。このアーガで編成された自律兵器群は「ニュー
デューサー」である。旧来機で「ニュータイプ」
と称された、ティターンズ艦隊第1機動部隊「ニュー
タイプ・ヘース」(正式名:ニュータイプ第1艦隊)の
ニュータイプに由来する名前である。彼等がある
1機と基本的な変わりはないが、固定武装プロ
トタイプ機を廃止し、高機動エンジン・プロトタイプ機
のクラスター化された。又「ニューデューサー」の
ニュータイプ・ヘースと同等のレーダー・
システムに搭載された。カラーリングは1機と異
なる。ブルー系。

前作「PROJECT Z」にも収録された、機
動兵器群の最大アーガ(90)と全機が2/3を、セ
ンチネル艦ニューデューサーとリメイクしたモデル
のほとんどがプロトタイプである。



▲本機、右側に組み込まれたニュータイプ・ヘースのカラーリングは、1機と異なる。



▲右腕の関節は、右腕の関節式。右腕の関節式は、右腕の関節式。



▲本機、右側に組み込まれたニュータイプ・ヘースのカラーリングは、1機と異なる。

▶これは、世界初登場による、1機と異なる。2000年、ニュータイプ・ヘースのカラーリングは、1機と異なる。



▲機体背面にも右腕の関節式を持つ。黄色の円筒状の部分は、右腕の関節式が組み込まれている。



FF-08WR **WIVERN**

1/72scale Full scratch build
Modeling by Toshiaki HOSHINO

[illegible]



FEDERAL FORCE "TASK FORCE α"
TRAINER TYPE MS

MSA-007T NERO "Trainer TYPE"

1/144 Scale Full scratch build
Modeling by Takahiro SATOH



▲右翼のジョイントは
傾斜せしハインターを
角度で固定する事により
バシクのフルと熱バ・フル
を合わせて使用できる



「ササミ」に類似した動きであるMSDと「重戦車」の動きであるMSD。そのうち分岐は日ガンダム×1、Zガンダム×2、Zガンダム×3。そして残るのがこのトレーナー仕様の特徴である。用途を限定した作り方ではあるが、要するに足踏しム・ハッフル・フレーションのハインターを装備した戦術機仕様と考えるであろう。ハインターは純粋な仕様としてAMBIGUOUSを付けない。又、仕様機も内蔵する。唯一の基型仕様としては、機体にはガンダムと同等の60mmバルカン×2が搭載されている。一機型の足踏しがダイナミック・ブルーとグレーの塗り分けが利し、このトレーナー仕様は鮮やかなカラーリングとグレーに塗り分けられているが特徴。機体は、ストール・タニダス大尉。デベロッパーの最新機をメカクリップしたトレーナー仕様。近衛ブロッコ、機体のハインター、機体のバルカンを追加工作。カラーリングはF・ダホーネ、機体は機体カラーに合わせたカラーリング。

MSA-007E EWAC-NERO

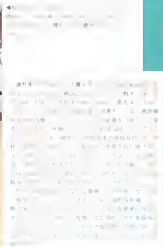
種	主要な産地	用途
① 小麦	北陸、山梨、長野、新潟	食料用、製粉用、飼料用、また一部の工業用
② 大麦	北陸、山梨	食料用、醸造用、飼料用
③ 粟	山梨、長野、新潟、岐阜、愛知、三重、滋賀、京都、大阪、兵庫、奈良、和歌山、徳島、高松、香川、岡山、広島、山口、福岡、佐賀、長門、熊本、大分、宮崎、鹿児島、沖縄	食料用、醸造用、飼料用、また一部の工業用
④ 雑穀	山梨、長野、新潟、岐阜、愛知、三重、滋賀、京都、大阪、兵庫、奈良、和歌山、徳島、高松、香川、岡山、広島、山口、福岡、佐賀、長門、熊本、大分、宮崎、鹿児島、沖縄	食料用、醸造用、飼料用、また一部の工業用



FEDERAL FORCE/
MASS PRODUCTION TYPE MS

RGM-86R NOUVEL GM-III

From a BANDAI 1/144 scale kit GM-II based
Modeling by Toshiaki HOSHINO



NEO ZION /
PRODUCTION TYPE TRANSFORMABLE MS

AMX-007(MMT-3)GAZA-E

1:144 scale Full scratch build
Modeling by Yasuyoshi HASEGAWA



巨大戦からアサ虎 小隊に逃げ込んだジオの軍事機密は「アクアズ」として再びその姿を現した。アクアズが異議を申し立てたとして研究を続けたガザ・シリーズがトランスフォーム機構をテーマに開発されてきた理由には、主に運動面であった。このE型は都立美術館でも展示し入れてある事に注目したい。MSモットから実機後は他のMEのB.F.日(サブ・フライド・システム)としての使用も可能。実際に搭載した大型パイプダーには、メガ・カノン及びウェポン・ユニットを装備して

おり、カノンにおいても異なる。1. 部に1機あたりの生産コストは0.5割の改善というのが、ネックとなっている。ズサガザのフォルムを再つづける。その通りズサとガザのキットをデジに製作。パーフェクトな組み立ての手順としては、オーソドックスなフルスクラッチ手法である。カラーリングはコーラル・ピンクとマールーンで、アクセント・カラーにはグロス・ホワイトを用いている。

★B.F.日モットを再現し入れた機体。ガザの特長である、ハスターは装備されず、通常のバズーカを携帯する。右腕にはレームを装備している。



NEO ZION/SIMPLICITY MASS PRODUCTION TYPE
TRANSFORMABLE MS
AMX-003(MMT-1)GAZA-C

1:220 scale Full scratch build
Modeling by Masahiro ANDOH(MA mode) Kazuhiro AKABANE(MS mode)



旧シオン公国軍のMSとは全く異なる概念から生まれた。アングズ特殊部隊の設計・開発による大量生産機。そのコンセプトはあくまでも高度機動であり、TMSとは名ばかりの機が強い。常に機首を振り、"MS"と見ようよりは可変関節と胴体とを動かして、グリッド状の機体で固定の機体とを駆動させており、そのカラーリング・ピンクの機体や手裏に広がる機体、一層異様な光景と見えよう。ガザC・MA形態は、変換機によるフルスクラップ。元の設計面よりもメリハリやユニット機はイメージUPさせた。センチネル機設計による工作にも、厳しさを、という上から受けている。

NEO ZION/
SPACE HEAVY BATTLE SHIP
GWA-LEY

MASTER MODEL: 2200 scale Full scratch build "GWA-DANN"
Modeling by Yosuke SHIMIZU (Special Thanks)
Remodeling by Bond NEJIGASHIRA

NEO ZION/
SPACE CRUISER
MUSAI

From a BANDAI 1:1200 scale kit based
Modeling by Bond NEJIGASHIRA with Masahiko ASANO

スプライトの機體と、同様に
艦 船。超大型戦艦「グワ」は、公団軍の
マウンテン艦隊はMSが、艦隊の
い事が知られた。艦隊のMSは、
構えている。下層の1層は、レイト型のMS
ランチャーとし、MSを7000台の割合に出
出来るのが、大きな特徴。大口径の砲を持
ないものの、そのMSの集積力でそれを補っ
ている。グワレー艦隊は、日本船生持参の
トウニング艦隊。

公団軍艦は、公団軍の勢力
公団軍が使用している艦は、多少の改修が
されている。メイン共和国軍所有の艦隊「ライ
ン」艦隊の「ムサイ」(31年)とは、異なる
が、その特徴を重視する。
グワレーは、かつてのMSの艦隊で、艦隊が製作
したグワタンを改修した艦。ディアル、カ
ーリングが変更されている。ムサイ艦は、美
のタング艦は「バーブ艦隊」の艦、作りか
たは艦隊タイプを艦隊が改修させた。



▲機体上部のセンサー・アンテナと、センサーの角部
の細部にも細部まで。



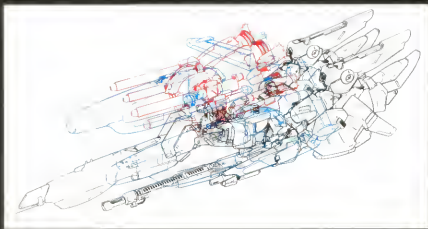


“DESIGNER’S GRAPHICS SERIES”

GUNDAM SENTINEL 2D ART SPACE

ALL DESIGN, ILLUSTRATION, and EXPLANATION / HAJIME KATOJI

オール・デザイン、イラストレーション&解説 / かとうはじめ



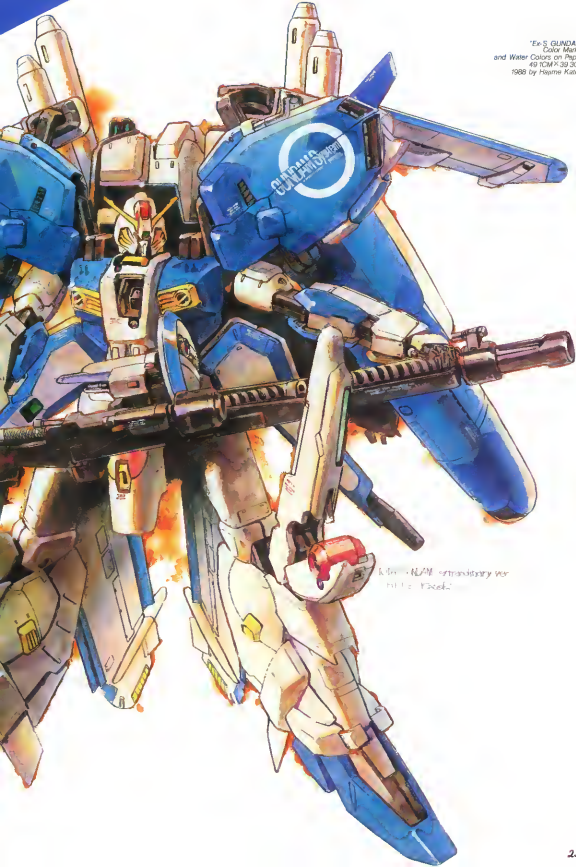
■“デザイナーズ・グラフィックス・シリーズ”とは？

ガンダムシリーズのインジエクション・キャストなどに詳しい、モデルグラフィックス誌上で展開された、かとうはじめ氏によるグラフィックス——センチネルAMのバック・ボーン部分や、イマジンネーションを拡大した装置、そして機体概念などを、「形」とにわけて丁寧な包込手法で表現したシリーズです。これまでのアニメーション・メカニックスの様に、概念不在のフォルム優先メカ

や、機体概念不足のメカニックスの弊害、そしてアイアリングなど、あちこちでもそれが指摘されてきた。かとうはじめ氏は、機体的に作り下げていない。メカニックス・キャラクター群に、概念としての“正解”を提案している。この2Dグラフィックス群は、3Dビルダーにも多大な貢献量と影響を及ぼすはずだ。



"Ex-S GUNDAM"
Color Marker
and Water Colors on Paper
49 10MPA 39.3CM
1988 by Hayme Katoki



Ex-S Gundam extraordinary ver
H110 1/2000

While others get older, Zplus "D" gets better



Hajime Electronics development teams continue to improve the Zplus keeping the best of what they have, adding the the best of what is new. They are demonstrating that the Zplus is not only superior in the air defense, rapid deployment and high-value-interdiction tactical MS mission of the KARABA air power.

"DESIGNER'S GRAPHICS SERIES"
Number 3

Zplusショート・イラストレイテッド・コミックス 闘う翼・地球圏の抑止力

作画・解説／かときはじめ


All Illustrated and explanation by Hajime KATOKI

言えばZplusの初出は約4年前(1994年)の
『J-EOT Z』(昭和25年発行)なので、かなり
異様なMSと見えるだろう。このスペース
ではZplusの素のエイブ・ライザーに異な
って描け下げるが、あの時からZplusは異な
って来た。イメージがその通りだと合
てい。ページ構成としては、序章編と異な
る。ZplusのPRパンフレット風にして
みた。タイトルは「新出はいいが、今のM

と比べても新色なし」という異変込みを
表す。これは、アナハイム・エレクトロ
ニクスの本意であり、決してSUPREME
UNITの主張でもなくである。

機体構造では、リタード的に不可能なア
ングルやアイフェル・タワー・ジャンプ等、
公開からやりかたった新技術の披露に努
めていた。やはり、ZplusというMSは、
「エアークラフト」となっている。

The main gear engaged while working through some complex planetary geometries.

[illegible]



The pivot hatched of cockpit hatch, made of gundalium-y composi- was a periscope, on the top of the hatch is a part of cockpit monitor panel.

MSZ-006 D Zplus

Length: 72,8 ft
Wing span: 71,6 ft
Weight empty: 41,374lb
Max. takeoff weight: 48,235lb
Weapons capabilities: rapid-fire Vulcan
50mm, free-fall and guided bombs,
beam cannons, beam smear gun,
ordnance dispensers.

ANAHEIM ELECTRONICS SUPPLYING THE TECHNOLOGY FOR A STRONGER ACROSS-THE-BOARD DEFENCE



ANAHEIM ELECTRONICS

THE PAYOFF IS PERFORMANCE.

だ。機体中に張り付けられたセンサーも、非常に多い。主翼の根元付近に張り付けられたセンサーは、有人乗り込みが検出されると、機体の地上上げシステムを起動させる。機体の重量を主翼に支えられず、下すれば、機体のボネが壊れる。下すれば、機体のボネが壊れる。下すれば、機体のボネが壊れる。

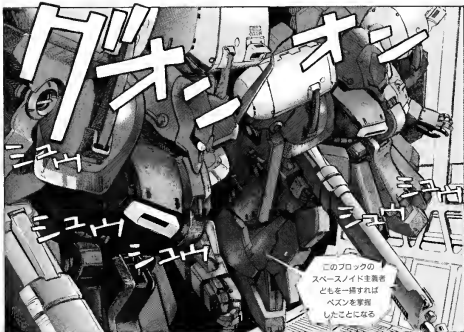
機体重量は、主翼の根元に張り付け、機体重量を主翼に支えられず、下すれば、機体のボネが壊れる。

機体重量は、主翼の根元に張り付け、機体重量を主翼に支えられず、下すれば、機体のボネが壊れる。機体重量は、主翼の根元に張り付け、機体重量を主翼に支えられず、下すれば、機体のボネが壊れる。

機体重量は、主翼の根元に張り付け、機体重量を主翼に支えられず、下すれば、機体のボネが壊れる。機体重量は、主翼の根元に張り付け、機体重量を主翼に支えられず、下すれば、機体のボネが壊れる。

機体重量は、主翼の根元に張り付け、機体重量を主翼に支えられず、下すれば、機体のボネが壊れる。機体重量は、主翼の根元に張り付け、機体重量を主翼に支えられず、下すれば、機体のボネが壊れる。

(1994年1月1日)



このブロックの
スペースノイド主義者
どもを一掃すれば
ペズンを掌握
したことになる

"DESIGNER'S GRAPHICS SERIES"

Number 3

KEKU-EIN'S COMIC

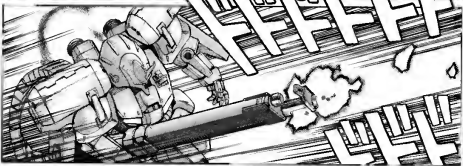
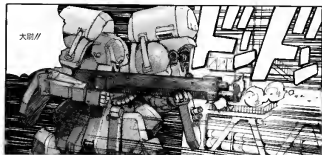
かとき はじめ

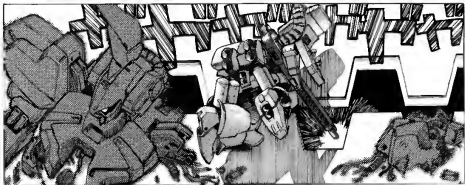
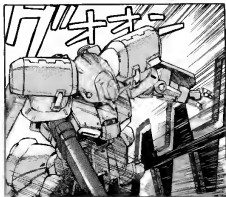
"The day before"

「ニューディサイズ」結成前夜











とどめは
必ず刺せよ。

!?



バーザムは
後部ラッチに
バズーカを
持っていた。

!!



手心を加えれば
おまえが
死ぬ。



た、大尉
攻撃中止信号です。

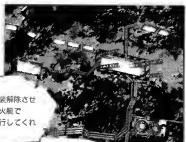
こちらでも
受信した。

ようトツシユ
流手にやった
ようだな。

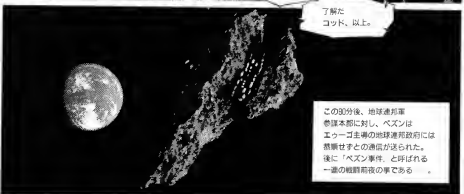


連中は
隠伏したぞ。

レーザー光束が
つながったところを見ると、
そのようだな。



武装解除させ
内火艇で
通行してくれ



了解だ
コッド、以上。

この90分後、地球連邦軍
参謀本部に対し、ベズンは
エウゴ主導の地球連邦政府には
懸念せずとの通信が送られた。
後に「ベズン事件」と呼ばれる
一連の戦艦前後の事である。



Mono-tone Merker on paper, 29.0CM×41.9CM 1987 NOVEMBER

■ベガスⅡ・ブリッジ内

自艦隊下作戦を遂行する。位置情報、ランディング・タイパイス数値のモニタが点滅した。すでにニューサイサイズ隊にエイター艦隊が突進。そして報告がなされていく。ブリッジ コントロール室にMi-Vが到着した。

一瞬にして閃光に包まれ、機体は破壊の途端に止まり、炎の海に沈んだ。任務完了。ベガス隊ブリッジ内は静寂が広がる。

(第3巻「任務の果て」より)



Mono-tone Merker on paper, 29.0CM×41.9CM 1987 DECEMBER

■Mi-Vと交戦状態に入ったF.A.Z.Z.隊

圧倒的な数での戦いを挑む。ブリッジ・コンピュータがMi-Vの動きを監視。戦闘状態に突入。F.A.Z.Z.隊の主力はMi-Vの動きを監視。戦闘状態に突入。F.A.Z.Z.隊の主力はMi-Vの動きを監視。

同時に、Mi-Vが動き出す。その際にMi-Vを撃たれたブリッジ・コンピュータがF.A.Z.Z.隊にダメージを受ける。F.A.Z.Z.隊はミサイル攻撃を受けるが、(第3巻「イグナル・フォール」より)

SCENE OF SENTINEL

Illustration by Hajime KATOKI



Mono-tone Marker on paper, 29.0CM×41.9CM 1988 FEBUARY

■カイザー・バインフィールドと会えるトッ・クレイ

セウ・ゾフアイにて共同地下をしのトッ・クレイ(左) MCG部隊の機体、セウ・アイ・ノは、エアースの中央防衛チームにてエアースの司令官カイザー・バインフィールド

トと会える。チームの大きな軍の機体ではエアースの兵隊のGMとハイゼンが、攻撃準備を整える。

(第3巻「エアースの機体」より)



Mono-tone Marker on paper, 29.0CM×41.9CM 1988 MARCH

■マス・ドライバーを使用するニューティサイス

エアースの機体にて使用する、巨大のマス・ドライバーを占拠し、ここから機体MCGを射出。パイロットは機体されたシールドも射撃から守衛へ送る。エアースは防衛に準備が

完了した。ニューティサイスは目を覚まし、マスをドライバーを占拠する。この機体は3隻の「ネオ・ジャン」のその姿を現す。(第3巻「マス・ドライバー」より)

縦軸構造のガンダム世界から

ガンダム・センチネル質疑応答及び
意見・感想セレクション

同利モリスがラフイックスに転属同僚化される。カンタム・セ
チネルに対する質問、疑問、そして意見や感想。イラストレーシヨ
ンこれらをピック・アップして構成される「アンサード・コーナー」から。

「要け手」との、メディアを介した組織構造の中で行われるキヤッチボールが、また何かが「生まれて」来る筈だと期待して――。

MS "GIRL" COLLECTION: 1

"Zelus CI GIRL"

Zplus Cl Girl
Mono-tone Marker on paper.
29.5CM x 24.3CM
1987 by Miki AKITAKA

2000 by Akira AKITAKA



Q ひとつ知りたいのは、「月夜都市連合」構想ではグラナダ、アンマン等のエウゴ系都市への対応をどうする考えなのだろうか。

A まず、丹波市はエウーブにもディターンズにも味方していません。(だから自治都市なんだけれども。)基本時に彼等の考えは「強い者に味方する」又は、「自分達に有利に味方する」というもので、これはアニメーションの方でも描かれていたはずですが、グラナダのエウーブの作は市井細部とみなしています。

2005-06-11

[1988年2月号]

Q 幼い質問ですが、なぜセンチネルに出てくるガンダム・タイプは、Zガンダムの顔なの？やっぱりRX-78やZガンダムみたいなガンダム顔の方が私は好きだ！
千葉甲 / 近畿音楽 (17)

A 粗深い理由はありますが、Sカンダムは006系に近いMSです。コア・ファイター機

作 (FXA-07G Bと08G B) からわかるように、010系とはおそろしく、開発プロジェクト・チームが異なる訳で、故に006系チームによるガンダム系MSは、Z系なんでしょう。同じコア・ブロック・システムを採用していてもZはRX-78の進化系なんですよ(うね、無様に)。 (あさの)

知照 第 5 号

Q Ex-Sガンダムの1フィールド発生機はセンチネルだけの超兵器だと思っんですけど、秋田県・石巻市 城 (19)

秋田県／石巻市 誠 (19)

A Iフィールド発生装置は旧作のビッグ・サム等に搭載されていた兵器だし、技術的にも「超」が特権程度で無いと思えて設定しました。センチネル・オリジナル兵器としてはむしろリフレクター・インコムが振りがあつたが、これもこれぞのガンダム兵器をアレンジしたのです。サイコ・カンガムMKIIのリフレクター・ビートに比べれば大したこと無い力ですすからね。 (かまき)

《かとき》

[1989年4月号]

Q EWC AネロってCICとリアル・タイム通信できるとあるけど、モノフスキー粒子はどうしたの？ 神奈河原／藤井浩士（ ）

A 一応、一年戦争後のグラナダ
条約でミノフスキー粒子の電
流妨害を目的とした大量散佈
は禁止されているので、一年戦争の時
より電流は通します。その上レーザー
光線を利用した通信（これはミノフス
キー粒子の影響を受けない）も発達し
ているのだよ。（バグとカウ）

(終止)

■特撮第1作目のラスト前、キレン・ササキが有名な「ジーク・ジオン」を叫ぶ場面、放送で、あれなどはレシーバー通信ですね。(通称レシーバー通信)とて、あと、同3作目「めくりあひの首」で、キレン/キリシ/ダブルズが、各々M・シティ/グサダフ/ソロモンに居るから3者会談するものレシーバー通信ですね。「これ以上の通信は危険」と言っているのは、ミノフスキー粒子を散らすだけでも非常に受ける危険があるからです。(あて)

[88年3月号]

Q Zplusのシールドは標準型サバ・ユニットであり、サブ・ユニットはシールドではないと書いていたが、はつきりして失敗だったと思います。Zplusは複雑な変形システムを重視した為、高機動力のMSより若干劣り、見た目にもさかしくイメージのZplusにはシールドは絶対必要と思うのですか。

A 高良勇/御手洗 隆 (16)
まず、MSにおけるシールド及び装甲という物に対しての、機体開発時の概念の違いです。アニメーションの描写の統一こそ求めているが、いわゆる「戦艦の主砲クーム」などと形容されるビーム・ライフル等のビーム兵器。これの直撃を喰らえば、たとえ重装甲のドムだろうがガンキャノンだろうが、シールドの有無の区別無しに「一撃でOUT」です。次に、パイロットを安心させる為だけのハンパなシールドでは、それこそズット・ウェイト比・機動力の低下を導きかねません。加えるならば、全てのMSがチタンバラを前提に開発している訳ではありません。チタンバラも出来る、程度のMSも存在する訳です。(あさの)

[88年11月号]

Q Ex-Scanデータの解説を読んでいてふと思ったんだけど、1フィールド発生器は逆に使うとメガ粒子砲として使えるのではないのでしょうか。だってメガ粒子のフィンファンネルだってビーム砲とビーム・バリアーの機体があつたし。

A 福岡隆/広田英二 (18)
ビーム・バリヤーも、メガ粒子砲(いわゆるビーム砲)も、1フィールド発生器で出来ているので原理的には同じですが、前者は指向性のあるメガ粒子を放射する物、後者はメガ粒子に指向性を与える物で、性質としては正反対です。例えながら、雷も芽生えて出来ているという程度には同じとは言えます。フィン・ファンネルの様に前と後ろの機能を内方持たせるのは、かなりの技術進歩が必要でしょう。(かとき)

[88年11月号]

Q リョウの場合、「良&」って、本名で呼ぶよりも良いと書いてきくんですけど。

A 北海道/◎著 龍 (18)
「良」って音は、英語(というか米語)では「アール」じゃなくて「アー」になるのね。で、「良」は文章上のみの表現だから、「アー・アー」って呼んでるんだね。きっと、「ロクンロー」って呼ぶ気もするかも。(昌也)

[88年6月号]

Q 「ベカサIII」のネーミングについて、進彦のV作戦にはMの運用が可能な宇宙戦艦の建造が含まれていたけれど、決してホワイトベース1隻しか出なかったの

はない。WBも同時進行でベカサが造られており、その後、サラブレッド、ホワイトベースII、など3隻、計5隻のホワイトベース級が存在します。ベカサIIIとよく呼ばれるのは当初の予定ではベカサが1隻になるはずだったからです。それにネール・アガマを忘れていました。アガマから載せて3隻目というわけでアガマIIIならいいんですけどね。たいにいてWBというよりは、あのシムエイトはどう見てもアガマIIIだと思うんですか。

千葉浩/工藤実美 (24)

A ベカサIIIの「III」はホワイトベースから直接数えて3番目、という意味では無いんです。その任務等から、「ベカサ」と命名された3番目の艦、という事なんです。例えば、米海軍の空母エンタープライズあたりに例に説明します。'40代に建造されたのがエンタープライズII、'50年代に改装されたのがエンタープライズIII、'60年代に改装されたのがエンタープライズII、スペースシャトルに命名されたのがエンタープライズIII、「スタートレック」のアレが、エンタープライズVIなんです。そういう風に、時代を越えてつけられる一連

格なので、これでもおかしくは無い筈です。あと付け加えるならば、ベカサIIIはネール・アガマよりも早く完成している設定です。アガマ級3番艦、という事で、そーで、アイリッシュ・タイプの新艦とは同時期開発でしょうね。(あさの)

[87年12月号]

Q センチネル使役者のBGMのイメージなどにはあるのですか? 個人的には劇場版3部作(1~めぐりあひ)のBGMの音楽が、やっぱり良いと思うのです。(Z以降はあまり好きで無いのです)

A 愛知雄/福寿隆夫 (1)
劇場版やTV版のBGMは確かに良かった。クラシックだったからヴァルター。でも私はベーターベン?の2番の第4楽章に合わせたイメージが、勝手に頭の中に出てきます。(かとき)

■やっぱりジェリー・ゴールドスミスにわざわざ著作権を許させるべきでしょう。主観歌は、音楽だったらストリート・スライダース「良のあと」とみたいなカンジのメロ、洋楽だったらクラフトワークか、又はビークフライ

(「Another Break at the Wall partII」風)。挿入歌は高井麻巳子「(ようこそ) たな」でキマリだ(おしい)(あさの)

[88年12月号]

Q あの、MSスペース艦のところに「アポシモーター」って何ですか?

A 増王博/浅井隆彦 (18)
第1の回答としては、劇場版「逆襲のシャア」で製作委員会が使い始めた用語で、これはバーニアとカスラスターと言っていたものを、こう呼ぶことにしたという事です。第2に、実際のアポシモーターについて述べるならば、人工衛星を、静止軌道に乗せるのに遠地点(楕円軌道で地球から最も遠い)で点火する固体ロケットの事です。MSのスラスタークーハークの類は、遠地点で用いる訳でも、固体ロケットの事も無いので、この単語の用法は本来の意味を失っています。こういったことは良くあるので、与えられたモノを機械的にしない方が良いでしょう。(かとき)

[88年4月号]



MS "GIRL" COLLECTION-2
"EWAC NERO GIRL"

"EWAC NERO GIRL"
Mono-tone Marker on paper, 32.3CM x 28.2CM
1988 by Mike ARITA

近くの病院に入院しているセンチネル・ファンの子供生はとてこまっています。これはよくこんでいる。少年たちは、お兄さんたちカンパ・ブーム経験者ははいガンブツを手に入れる為には手段を凝はしないのぞわはははは 少年たちゴメンナサイ。

す 群馬県/武井良重 (19) さいです。キンハクしてて、これで私がその病院にSカンダムとか持ってっちゃうと、笑顔になって新聞とかに載ってしまう。とか。カミーユ美談。あ、スイマセン。

Q (あさの) [19年1月号] すーつと昔から不思議に思っていたんですけど、ヒーム・サーベルもしくは、ビームの色が敵・味方では違うのは、なにか特

別の意味があるのでしょうか? 大阪府/林 治生 (18) **A** これは敵・味方でビームの特色を生かす、というのではなくて、敵、味方を明確にしたかったためです。センチネルのコンセプトのひとつでもある「色」を明確にしたい」といいます。これは含んでいます。基本的には連邦が青、ニューディサイアスが赤(ピンク)です。「さよなら銀河鉄道」の機体兵とハルザンなども、この演出法を用いていましたよね。確か。

Q [19年5月号] ZetaやGクルーザー等の機体型の場合、細い部分の分割面を行う時、どうやって行うのでしょうか。AMBACはほんとと見えにくい、スラスターだってあっちこっちにある訳でもないし、ほんとと古

陋的な感じしか出来ないので、とーなんでしょ? 福岡県/宮崎直志 (18) **A** 未来の宇宙戦闘機の必要制約の方法を予測するのは困難ですが、概念だけを追ってみましょう。重心を中心にして、機の後方に伸ばした縦を軸、上下をY軸、左右をX軸とすると、この3つの軸を中心とした3通りの回転のうち、少なくとも2通りの回転が出来れば、機首を全方向に回す方向に向けられる理屈になります。それぞれの回転の為に、中心から対角位置に正の向き、負の向きに2個ずつ(両方向に力を持てる)、2軸で計8個のバーニアがあればメイン・ロケットの推力で、全ての方向に機体を走らせる事が出来て、たまた、これをと機首の向きを変えずに機体方向へ動かせる事が出来なくて

不便なので、更に前方のバーニアが必要でしょう。この前後のバーニアと、スラヒーターなどのAMBACで最低限の姿勢制御は出来る筈ですから、なんとかなるでしょう。まあ実際にある様な、WVX形態とかAMBAC形態とか言われる機体の場合、むしろ前方に物を付けた状態で機首を用いるというから、原則的に、機首に前方のバーニアは必要とされないと思います。ですから、そういう姿勢制御をする必要がある時はMBACに変形するばいというの、回答では無いでしょう。ついでに言うならGクルーザーは、名前の通り回転を目的とした物でもあるので、直線的な動きでも機首の向きは構わないですね。(ゆき)

い [19年5月号] いったん必然性があった兵器が人間に変形するんですか? 変形すると強くなるんですか? と市としてわざわざ合体変形するんですか? 子供のオモちゃです。まったく、たいたいおして人間なんです。人間た何かいいことあるんですか。「マニピュレーター」としての手足ではなくあり完全に「人間の手足」ですよ。御丁寧に2つの目までついている。最近廃れた小説カンダムでもデニム中絶がゆつてらあありませんか。人間に近づけり、強くなるってのもあるまいよ。カンダムの世界を、あくまでリアルに」とゆーなら人間型メカをすべないものとするべきでしたね。無変形のスペース・タンクやスペース・シップでもヒーロー性は十分ですよ。書き方次第だけだ。

何 ①とこやまあたか (19) 成口ホトが人間型をしている。もしそれを説明してほしい。というなら、それはいくつでも出来る事出来るんです。た、問題はそういう事ではなくて、「カンダムの世界観、リアルにMBACを描く必要がある」事をわかっていただけないです。スペース・シップでヒーロー性を出す事も出来るでしょう。でも、たつたら何故それを「カンダム世界」でやらなくては行けないのか、我々は、カンダム世界でのリアル感を追求している訳で、決して「2001年宇宙の旅」を作ろうとしている訳ではありません。ハートS Dをやろうとしているのでは無く、「ハートS Dだから愛されている」という優秀をつける事も出来ない筈です。たつて、それは「シャラン」という物が根本的に違うのだから、同じ物をしては計れないのです。この手の質問や指摘は、言ってしまえばカッパを食へなから「うな男じゃないじゃないか」と思っている様なもので、これは文句を言われても最悪、というものです。「このカッパはしょうゆ味が濃すぎる」「卵がやわらかすぎる」等の意見は人気絶頂ですが。(あさの) [19年3月号]



ZaxisをはじめとするセンチネルMSを今体に共通して見られるもの、それは航空機特有の力強いという事だと思います。一見、戦車感に見えるセク・ツウツいでさえ機には航空機に見えるんですけど、ディテールとか、マーキングとか、一言はしません自分の偏見だもん。それは良いと思うのですがそれが戦闘シーンを航や機V.S. 航や機にしてしまっているのが少し残念です。まあ、機が地についていないから仕方ないんでしょうねー。オデッサ戦みたいなも見たい

神谷川源／谷崎美由 (27)
気持ちは良く分かります。こういった誤解が多いのは書きますが、センチネルではMSを航空機扱いしてはいません。MSはそれ自体多岐的であり、航空機、戦車、宇宙船であってそれ以外の側面もあるからです。地上戦はセンチネルで強くなかった魅力ですが、ここから今使戦車という見方はやめて欲しい。旧ガンダムのMSは、別に戦車じゃなかった。MSは1人乗りだし、鉄の箱にエンジンと大砲と砲身が入っているだけの戦車になぞらえるのは不合理です。谷崎くんはその辺の事分かって指摘してくれている様ですが、地上の戦車は宇宙の戦

人。AFVの「ジオマをちょっと思えば、それをMSでやるのがそんなに大変か分かります。ジオマのジオマでセセンチネル・ファンに結構満足してもらえないと思うので、安易にやらぬで。 (かとき)

[1997年9月]

今こんなこと言っても誰も喜ばないような気がするんですが、ある時ZVの前に進んでた人間にとってガンダム体験というのは存在していると思うんですが、それは真実ではないものでなく、結構リアルな感覚として。

ガンダム体験というのは一体なんだったかっていうことになると説明しづらいんですが、一つはとにかく作品そのものから受けたインパクト、そしてもうひとつはとんとン・ブームになっていく中で自分達がこれを見つけたんだったという、一種の誇らしさ喜び、その辺のアニメ・ブーム(★映画)ってやつが盛り上がりの中で時代の空気とか関係意識みたいなのは角阿文版「機動戦艦ガンダムII」のカイナックスの岡田司馬氏の解説の中でとても美しく表現されていますが、世間の反応にもよって(★)アニメ・ブームってのが消費されとかへ散逸しちゃっていつか消えちゃう感じがするし、移り変わっていったのは勘弁の通り。

たけど取すかしないかと思いつくアニメを見たりして僕らにとってガンダムってのはなんや知らんけど全然とてビックリなことで、そうって特別な存在で、秘伝と伝説と化しちゃった。

たからこそこら「Zガンダム」っていうのが出てきたとき、ある種の不安を抱きつつ期待しちゃいました。で、実際にフタを開けてみてどうだったかと言うと……こういうこと言うときと怒る人いると思うんですが、僕には「Z」というのがそういう神話じみた思い入れを含めたガンダムを富野由悠季という人が宣告し解体していく作業だったとしか思えません。「Z」っていうのは名前がガンダムであるだけでおまけ関係ないような話だったし、「逆襲のシャア」はたしかに富野氏が今創りたいモノ、言いたい事だったからそうは思いますが、なにかガンダムの名を借りて描き描き聞かされている様な気がしてしまいがちです。

要するにガンダム体験が遠いである程「なんか違うな」と思われてしまいうんざり。

その一方で、「Z」「Z」逆襲のシャア」と続く過程の中で類型業界周辺において明らかになってきたのはガンダム・ブランドの商品価値、要するに力

ガンダムの商標つけてりゃ何でもあり、みたい感じだと思います。「ガンダム」っていうものに実体はなくなって、「ガンダム」の名の下に平行して同時期多量にセンチネルのタイトル・ソートだのMS戦記だのマンガ民話サイバーだのといったものが消費されていく。

そういうガンダム・ブランドの消費の中で、あえて「何でもあり」っていうのを押し、Z・Zの設定の枠内で自分達のガンダム体験へのこだわりを消化していくことをしたセンチネルの態度は、僕が昔ガンダムから受けた衝撃を見事に新しいものへと再構築(広げられなく)して見せてくれました。

ガンダム・センチネルはあのガンダム体験というのに対する現在からの正統派での本当に納得のできる解答になっていると思います。少なくとも僕にとってはリアルな「今のガンダム」を見つけたことが旧ガンダムのファンにしてとて嬉しい体験でした。では廣瀬先生、かとき先生、あきの先生を始めスタッフの皆さま御苦勞さまでした。インジエンション・キット楽しみにしています。

神谷川源／小田切 博 (19)
 [1998年9月]



MS"girl"COLLECTION.5
"FAZZ GIRL"

"FAZZ GIRL"
 Mono-tone Meier on paper, 23.5CM x 28.5CM
 1998 by Misa AKITAKA

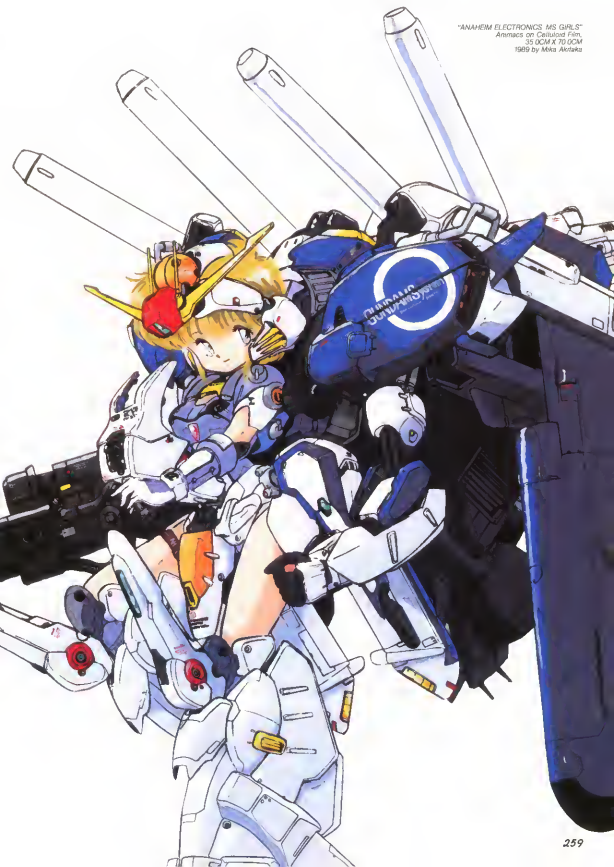
XEKU-ZWEI GIRL
Copyright © 1998 by MMS
1998 by MMS

SPECIFICATION
TOTAL HEIGHT: 178cm
HEIGHT OF THE BODY: 178cm
DEPTH: 288cm
WEIGHT OF THE BODY: 565kg
TOTAL WEIGHT: 1,000kg
GENERATING OUTPUT: 703KW
NUMBER OF ATTITUDE
CONTROL MOTORS: 14
HEIGHT OF THE GIRL:
GIRL'S HEIGHT: 145cm
GIRL'S SIZE: 78/55/80
GIRL'S BLOOD TYPE: 'O'



RMS-142
XEKU-ZWEI "GIRL"

MS GIRL COLLECTION 10





主砲回転センサー

回転センサーは、主砲の回転角度を検出し、目標の位置を正確に測定する。また、センサーは、主砲の回転速度も検出する。

主砲砲身ユニット

このユニットは、主砲の砲身を構成する。砲身の長さは、約10メートル。砲身の口径は、約100ミリメートル。砲身の重量は、約10トン。

ビーム・スマートガン

このガンは、主砲の砲身を構成する。砲身の長さは、約10メートル。砲身の口径は、約100ミリメートル。砲身の重量は、約10トン。

砲台増加パーツ

このパーツは、主砲の砲身を構成する。砲身の長さは、約10メートル。砲身の口径は、約100ミリメートル。砲身の重量は、約10トン。

マルチ・センサー

このセンサーは、主砲の砲身を構成する。砲身の長さは、約10メートル。砲身の口径は、約100ミリメートル。砲身の重量は、約10トン。

何者なんだおまはは!?

これは「アナハイム」エレクトロニクスの子会社チームから運用軍に提供されたガンダム。パリエーションのうちの1つ、303E型の全機である。

ガンダムは、歴代のアナハイム・ガンダムシリーズの中でも、最もユニット化が進み、多くのオプションを自由に高価で高価なムーバブル・フレームが特徴だが、実際に完成したのは基本形であるガンダム4体と、一部計画を断ったオプション機セットのみだった。

簡単に言えば、ペーパー・プランのみに終わったガンダム。パリエーションは多く存在していた。

プラン・ナンバー300番台は94機、200番台は64機、100番台は100機台をそれぞれ40機ずつ。

ガンダムでこれ程多くのパリエーションが計画されたのは、機体各部を徹底的にユニット化し、またそれらのムーバブル・フレーム統合化を進めたからである。コア・プロトタイプの中に、上下半部はそれぞれ独立した稼働できる側面システムを持つ。砲撃時隊に1基ずつ計4機の機体反面がジェネレーターから供給される動力は、オプション装備を装備した出力の余裕があり、ガンダムのパワー

ウェイト・レシオで設計された他のMSには真似できないポイントと見えるだろう。

303E型の設計要法は、1)アーマー・アイリッシュの主砲と同じメガ粒子砲を一门、2)ビーム・スマートガン門、及び高価なビーム・カノンを1〜2門、3)過剰な機体の重量増分の25%減量、平均加速度は30%減、4)5)重量増はパイロット1名、R10(リーダー士官)1名、5)1MWのジェネレーターを追加、6)ビーム・バリア・ジェネレーター(フィールド発生機)を搭載、7)超長距離・ファースト・リーダーを搭載、という概略だった。目的は、機体・基礎機体攻撃、莫大な加速で敵の機体にくみで導入、敵機の主砲で一点突破を図るという概略だ。

巨大な主砲の追加とジェネレーターの両機体の重量は際限なく増加、増設の重量をタフ・タンクと、コンフォーマル・ブースター・ユニットが設計された。当機体のビーム・バリアーの、フィールド発生機は2基になり、64型より強化されている。敵機のビーム・スマートガンは若干千倍のブースター・バリアにはビームカノンを2門搭載可能だが、機体の重量と、大抵のミッションでは不要である。サイズ、ジェネレーターの側面を削減することは可能だがこれも、機体では、必要の無いものである。機体解放、カノンはしめ。

フィールド発生器

この発生器は、機体のフィールド発生器。フィールド発生器は、機体のフィールド発生器。フィールド発生器は、機体のフィールド発生器。

砲台増加パーツ

このパーツは、主砲の砲身を構成する。砲身の長さは、約10メートル。砲身の口径は、約100ミリメートル。砲身の重量は、約10トン。

ランディング・ギア(前部)

このギアは、主砲の砲身を構成する。砲身の長さは、約10メートル。砲身の口径は、約100ミリメートル。砲身の重量は、約10トン。

改良型ビーム・カノン

この機体は、主砲の砲身を構成する。砲身の長さは、約10メートル。砲身の口径は、約100ミリメートル。砲身の重量は、約10トン。

"DESIGNER'S GRAPHICS SERIES"

Number 4

"S-GUNDAM 303E DEEP STRIKER"
Color Marker and Water Colors on Paper,
40 CMX65.0CM
1988 by Hajime Katoki

主砲エレベーション・ギア

砲身の前後に傾く時、砲身を動かすためのギアと歯車を用いた機構で、ギアと歯車の組み合わせでギアを動かしている。

機体プラットフォーム

主砲を機体から浮かせ、動かすためのプラットフォーム。機体のプラットフォームは、機体のプラットフォームに接続されている。

大型ディスク・レドーム

砲身の前後に傾く時、砲身を動かすためのギアと歯車を用いた機構で、ギアと歯車の組み合わせでギアを動かしている。

ショック・アブソーブション・シリンダー

主砲の運動を、このシリンダーで吸収する。

主砲砲尾部分

1. エネルギーCAPと、砲尾部分のエネルギーを吸収している。エネルギーを吸収する能力は、エネルギーCAPによって増強されている。

ドロップ式・増設プロペラント・タンク

機体重量が増加した際に、機体の重量を増加させるために、プロペラント・タンクを増設している。機体重量が増加した際に、機体の重量を増加させるために、プロペラント・タンクを増設している。

コンフォーマル・バック

機体重量が増加した際に、機体の重量を増加させるために、コンフォーマル・バックを増設している。機体重量が増加した際に、機体の重量を増加させるために、コンフォーマル・バックを増設している。

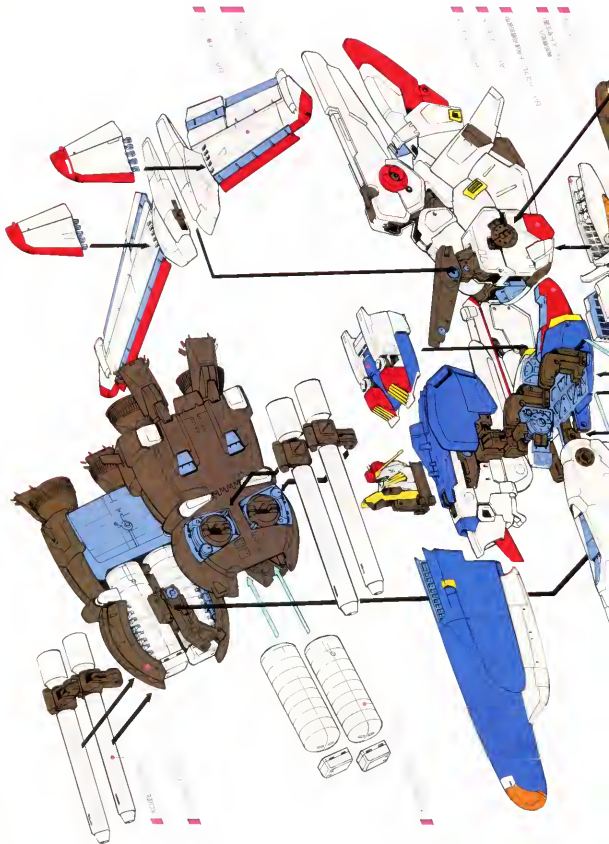
メイン・ノズル 偏角プレート

メイン・ノズルの偏角を調整するためのプレート。メイン・ノズルの偏角を調整するためのプレート。メイン・ノズルの偏角を調整するためのプレート。

ランディング・ギア(後部)

ランディング・ギアの機構。ランディング・ギアの機構。ランディング・ギアの機構。

MSA-0011[Bst] **PLAN303E "DEEP STRIKER"**



「君にも作れる、完璧版キット改造攻略法」

SUPREME UNIT & SENTINEL WORKS SPECIAL PRESENTS

それまでは一か通行のコミュニケーションだったセンチネル30部隊は、インクシオン・キット化決定で大きな転機を向かえた訳です。日本全国、韓国という市場で入手が可能となったZplus C1型、及びSガンダム3型。88年1月に市場に登場したZplus C1型を皮切りに、モデルグラフィックス誌同年月号(9月20日発売号)〜4月号迄、各、新企画掲載で全10部(第1〜10)「君」の企画、君にも作れる、完璧版キット改造攻略法、を専断掲載。同誌の作例は確かにスゴイけれども、どうやらあんな風に作れるのかわからない。「たったのカラー2ページ程度じゃ、全てを説明取れない」「実作を出してくれないと改造する勇気が出ない」等々、複雑化を極めるキャラクター・キット・シーンに対し、ユーザー側のフラストレーションが高まるのは堪

かにわかります。少なくとも、送り手が我々自身であるセンチネル・アクション・キットに関しては、その問題を解決したい。この企画がある側面での解答になる筈です。送り手が我々センチネル・ワークスである以上、我々の中に「正解」は存在します。モデラーにはなるだけ、設定面的な解答を指摘してもらい、キットの瑕疵を致さない肯定的なモデリングをしてもらいます。だから、一応の「正解」はこの中に存在しますから、それをそのまま取り入れるか、又、あなた自身のイマジネーションを加えるかは、あなたの自由です。しっくり取り始めれば、不可能でない手段のみを用います。これから先は、ユーザー・サイトの「センチネル・ワールド」が助かる訳です。

STAGE 1 「君にも作れる、完璧版 キット改造攻略法」 Zplus〜可変型

from a BANDAI 1/144 scale kit
Modeling by Masahiro ISE
製作・文 伊勢弘弘



キットが市場に出まわって、もう1年近く経ったけど(主:88年1月現在)コレは88年10・11月号に掲載されたZplusの工作法です。今となっては、もっと新しい画構も存在するので、この工作法を速書で順次アップ・デイトしていくといえんじやないかな。

●キットについて

変形半ミッドがスゲー。とにかく自分で仮組してタマゲてほしい。さて、ここで注意するのは各関節の固さ。あんまりキツイとパーツが折れちゃうのでよく調整しておく。最終トワイを組んだ限りではガンバ歴代1位とも思える固さだったのだ。関節の軸だけでなくパーツ接合用のピンも固いので初期の前にも少し削っておいた方がいい

と思う。それから意外な盲点がポリキャップのはめ込み。ひざ・ム・バブル・フレーム等はパーツの内面がポリキャップが通んでいると完成後にガタつきが生じてしまうので、調整を済ましてからしっかり固定しておく。

●準備

各種工具 プラ板、プラ棒、ポリバテグ。余材があるならキャストとシリコン。それにトラグナー(〜)のキットからポリキャップの穴を1個とBを4個。コチャメか細の両用、モビルスプリングや小火器セット等。以上の物が用意できて、心の準備もできたなら始めよう。

●足置

ネットをはびさか下にポリウムか



●左の踵ノメ修正。足置は2mm、すねは1.5mm位の踵ノメ修正。
●右の踵は、左方をポリウムLP(1/4)で集約のポリパイプは、適量
のバーン(カスチン・フラスコ)で作り置き。し、ム・カシン線糊
で固定も注意。
●寸法内側のタイマー。上の方のタイマーは、タイミンサー
ド(タイマー)の内部に、ノメを3mm追加する。



つき過ぎているので踵ノメ修正。基本的なプロポーションは悪くないので、この作業だけでもグッと良くなる。

足置は2mm修正。まず接着面を0.5mmずつ削って、これで1mm。もう1mmは、両側を下に削って削り込む事でかき。正面から見たシルエットを台形から長方形に近づける形にね。もちろん、あらかしめ裏打ちをしておく。キャストを流し込むのが一番簡単。後ではかきにくい。パーツの裏面を削るのを忘れてはいけない。カッターの刃でカシリ引くだけで傷をつけておけばよい。ポリバテを使うなら裏面も併用しよう。

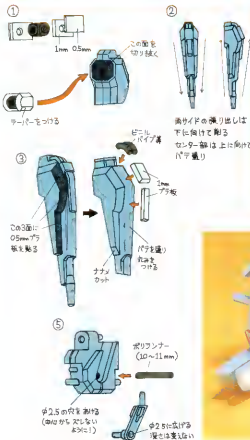
●すね

このバーンの踵ノメはけっこう大変

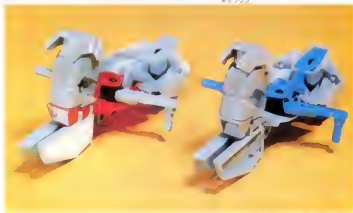
なんだけどもんはってほしい。割製でアタリをとかる、マスキングテープの糊切りをテープに貼るなどして、きちんと同じ幅ずつ削り落とすように。定番とひびのパーツがセンターに取まるよう、内側の軸、輪受けのホルダーも切りつめる。なお、すねの踵ノメは2mmではなく1.5mmくらいやり過ぎると、変形時指定番がつかえてしまうのだ。次はディテール。外側のスラスターは開口口を丸く切り抜いて悪くなる面をプラ板で修正。この時クサビをばさんで開口口を広げると力強さが増す(図2)。内側はくり抜いたりすると足置の軸が弱くなっちゃうのでシャープに削り込んだだけ。その上にある骨を薄く切込んだようなホルダー



●モーター・改造していく手順。ポリウムUP、及びモーター追加、そして
●ポリキャップ内蔵、可動ギミックのひとつであるMGF製作、各機が出る。



▲ポリランナーの内蔵の仕方。図く描き出すシキ
ット。何としても、行なってやりたい工作1つ
▼左が改造後。ターム・スカーットの駆動方。そして
右側のポイント。ポリランナーを内蔵してやる簡単
ギミック



は、実はチャフ・ディスプレイだそ
うな。それはともかく、すこく宜な
ので修正。ポリバテを使って、断面の
断面を45°度くらいの斜面に整形する。

●ひざ
変形とところを正産までできちゃっ
たしてエライ。とーでもいいかい。と
りあさひひのパーツは、後面のモー
トルを削り落とす。ビニールパイプ、ガ
ラスチューブ等でパイピングするくら
い。変形に差し支えるのであんまり太
いのは使えない。それに見味は良くな
いけれどへたりが付き付けたしまっ
た方がよさうし。ところで作例にひ
ついている金色の物体は何だろう？
私もよく知らないが高橋肇子の思案
にかへつたりする飾りひもが何であ

ろう。別にすくもモノという訳では
ないで血相変えて陳し回したりして
はりけない。

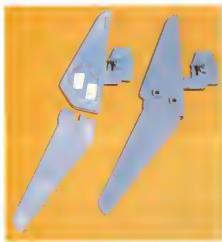
●本もも
ビームカノンの基部にみるムバ
レ・フレームのモールドが情ない。ビ
ームカノンの輪ごと切り落とす。4
ミシ幅のプラ板を貼って整形。異様
ではなく、タタム向きの形に削り出す
のがポイント。ビームカノンの輪はミ
シ幅のランナーで断面。これもちょ
と上向きにセットするのがコツ。この
工作は、パーツを擦る前にやった
方が楽。ここまで出来てパーツも擦
れたら後面の翼なヘミを擦る。オ
スの様な曲線を描いていてとってモ
チモチいよう。ポリバテを貼って、前

後斜めくらいの感じにする。好みによ
っては、削り込むなりして本もも全
体の丸みを揃すのもいいと思う。

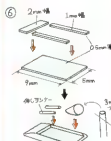
●ビーム・カノン
ここは改造は割と見栄えがするので
要チェック。まず可動軸が一つしか
ないので、これ一つで済ませ。キット
だと本ももと平行で前後にスイングす
るだけなのでこれまた情けない。そこ
でビーム・カノン内のポリキャップを、
さき用意したドラグナーの物に替
える。ポリキャップの受けをプラ板で
作り、パーツの方はポリキャップの
入る部分をそっくりくり抜いてしま
う。内側のモールドを全て削り落とせば、
ピンタリ収まってくる(図⑤)。内
が出来たら次は外。図⑥を見れば解

と思うけど、銃口に向けてクサビ形
のシルエットを形成するのである。実
際の工作は図⑥と写真も参考に。

●脚
ここが今回の売り／ 脚の変形のギ
ミックは、それはそれですごいだけ
M10脚におさまりがよい。ひざを削
りたりねたりしてると、カバカバ聞
いてきてしまう。そこで思いついた
のがこのギミック。図⑦を見よ。い
ゆるゆるの足ポリキャップという訳。
なおポリランナーの両端は角を落として
はめ込みやすく、スズないよう線
をたらし固定しておくことより簡単。
脚の後ろ(背中パーツの下端)にあるく
まはスラスターなので一段削り下
げたらプラ板、ポリバテでディテール

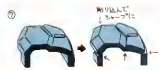
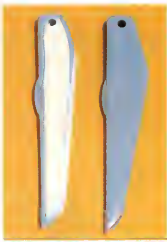


●チーム スタビライザーは予 ハーカキメのめど かなりの形は修正が必要。スノモりもスレいので 必ず取り直してやりたい。



●V字罅は切り欠きを作って、塗装後に差し込んでやる。
プロペラント・タンク類ラジエは、原型を作ってキャスト
コピー。が、4個共自作しても、さ程力は要らないであらう。流し込む物はあらかじめよく乾かす。

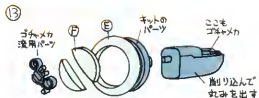
▼左かプロペラント・タンク等適用ラッチ 右がバック
バックス・ノズルの 番キヤスト コピ



▼ゼリキヤノブを手首に仕込む。ス スン隊りの仕方を授け、見て
まわす。
▼各ユニットの盛なり合いを考えて スン隊りの方向を決定する。
(40分)



◆キョウのアーソ各全国的に生かした点
 池。デブ！ ウィンター 匙削刀時を駆使し
 て シャー プには上ると スケール奪も出
 てくる。



このパーツはちょっとカクイ。こころも白エシを基とした方が使い易い。雨面滑りのフライング・ボールは形の手間とコストを要す。それなら既成の定番パーツに引かかると、**「へ」**の字形にカクッとする。黒ダクトは新技術新産。細い1作戻りだけで完成後の見え感が全然違うのを胸にふいよう。まず断面になるフックを解いたに合せて正確に切り出せばいい。その上は5ミリ板の端切の一枚ずつ立てていく。ペースメントで仮止めて、位置が決まったら、角を潰してしかりが滑順。小さい。角を潰すのに剛性低くはならないのが丈夫な点に作る。内側の片はフックを破って再組む。逆方向は作

たなら、くれぐれも失くさないように。

● バイナリー

肩との接続部分に可動軸が入っている点とこれには似ない。バイナリー内側のビームを切り落とすと肩パーツに接合してしまおう。キルトのままだとW戸軸のバイナリーとボディとの間隔が広くなってしまったものなので、ここでは取り替えてしまおう。バイナリーの開口部を斜めに削って、肩パーツの凸字に折れた部分がはまるくらいの高さをベスト。最後にバイナリーで支え兼ねてしまおう。可変翼と支軸の接合部分に組み込みできるよう削り取っておく。完成したらマスキングテープを貼るのもいいけど、プロペラント・タンクは取付け方が非常にマヌケなので断念。図を参考して

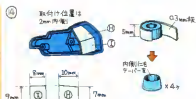
ガンハって4個作ろう。私はヒキヨーにも型取り複製をしてしまった。あと、スシ彫りが太いのでバテで埋めて彫り直す。現用機を参考にしてもいいかもね。

● 脚

年首の可動部分がポリキャップじゃないので、キントのパーツを捨ててドラグナーの仕込む。パーツの入る穴を3ミリに広げればいいんだけど、黒色をポリバテで埋めて補強してからの方が強い。ポリキャップは幅がちょっと足りないので、[[3ミリ板で作ったリングをスプーサーとして入れる。上腕部のラッチは裏がフラットなので平板で底をなす。スタートダッシュの瞬間に差支えないよう15ミリくらい開きを入

けでおく。内閣の工作はこれくらいで問題外。モールドが甘い／ 金ヤスリ 彫削刀、カッターを使い削ってシャープに削りだす。型造りの解決でモールドが足りない部分を補正するもの。忘れないように。写真をよく見て、どこを加工したのか盗みで見て。一番加工した腕部は空気を吸う。手首はけっこう出来が良くてうれしい。腕部の穴にバネを差して大きくするとバネがとれて Good。

●テール・スタビレーター
先端のラインがきつすぎて変。図⑩のようにカットして、さらに貼り足したプラ板も付け根に近い方の厚さが1ミリくらいになるよう削り込む。背面にはポリバテを貼って全体に丸



④ クーパノは既述の「突きつめる事」も可能な「ジョイント・システム」でサークル・スタビライザーに固定されてしまうので、側面にはあまり気にしなくてよい。ノズルの軸を付けても、充分使用は良い。ノズル軸は0.3mmプラパイプから。



▲プロブレント・タンクは、形状がスロープ柄には無難な限り、塗装面が広いから、うさんクワイで、写真参照し。

▲プロント・スカート(アーマー)は、側面外を彫る。頭(腹)は、面構成をハッキリと、設定面に点す様に工作。底部平面上に主軸



▲首はポリバテでポリ・ムUP・バイピングを、プラ板でアンテナを固定してはいる。

▲首左側のゴチャメカ、機頭VH-EFアンテナ、コックピット・ハッチのディテール等を追加。

▲サークル・スタビライザーの事前ムーバブル・フレームを、先述の、機頭も切り取ってやりいにくるが、機頭は機頭・機頭上・機頭下、スタビライザーにはゴチャ・メカ・アンテナ・センサーを固定。



▲ウィング・ハインダーの切り欠き部も、ゴチャメカでサポートし。

▲足(脚)のモールドは、グリーンを塗って正しく、モールドグリーンは、ジョイントの設定面より初期加工する。

入ったリブを削り落とし、パテで磨き上げて削り込みを補う。左右を接着する時には裏に接着の1ミリ板を貼る事。上下に厚いという点はこのカバー部分でスライドさせる事で解決する(図⑩)。軸になるプラ棒は曲がらないように糸を付けてガッチリ接着しよう。ポリキャップを入れるプラパイプも切断面が斜めにならないように。ポリキャップは接着で固定する。本体の方は切りとばした部分を新造(図⑪)。2本の接着ピンを位置関係を確認しながら貼る。まあこれは、定規で寸法計るより仮組みで確かめながら接着していく方が確実だよね。各々の追加パーツ(特に⑧と⑨)はエッジをヤスるなどしてらしく仕上げよう。設定で

はムーバブル・フレームという事になっている所だから。

レドーム部も自立つてでざひ改造してほしいところ(図⑫)。円切りカッターの使い方がポイント。一度で切ろうとリキむと刃先が曲がって切れ込みがらせん状になっちゃうので、ゆっくり何度も回しながら切る。横置したバーンには後で接着面がヒケると傷けないの、接着面を使う。ゴチャメカ部の活用パーツにはスライショエープの駆動装置セットがお得(ちょっと高いけど)。

最後は機首。機頭に走るモールドは削り落とすとして真ちゅう糊で作り替える。腹になる方は面がとまっともないので、予めスライショエープを入れてガイドにする。密口付近のディテールは設

定書を参考に。細くシャープにするとかっこいいんだけど折れやすくなるから、私も一度折ったのだよ。実は。

●バック・バック

ここはノズルの新造くらいのもの。ハインダーや足にはさまれて他の部分はあんまり目立たないから、そんなに手を加えなくてもいい。さてそのノズルは0.3mmプラパイプからの工作。長さ0.3mmに切ったプラパイプに0.3mmプラ棒をひと巻きし、削ってテーパを付ける。内側も、削ってテーパはノズルの付く面を削り取んだけど、まずノズルのモールドを削り落とすところの方が良い。二度手廻りのおかげで、パーツを埋める隙間が少なくなるのだ。新しく0.3mm板で底を作り、ノ

ズルを接着すればおしまい(図⑬)。

プロブレント・タンク

上平の接続部分を切り落とし0.3mmプラ棒で新造。プラ棒は横切りにしたのを貼り付けるのではなく、穴をあけて埋め込む。ハインダーとの接続に真ちゅう糊を使うのでしっかり固定するため。

●フロント・スカート

キットのパーツを正確にだけ切り、自作のパーツを貼り足す。眼く図の図だよ。

●機

後ろを0.3mmカットし、面構成がはっきりするようヤスリで削り込む。下面がほしいならなのでパテを塗って0.3mmほど下に長くする。主軸するの



着脱の際 フロント・スカートに引っかからないようにする事。このへんの形状は図面にしづらいので写真から判断してほしいな。と。

● 子の性

ハインダーや、番の後ろのゴチャメカは自分で使えそうなのを獲って作ってね。とっても説明しきれないので、ハインダー部分に関して言えば、けっこういろんなバージョン（小火器セットとか）を切り貼りして使っていたりする。このへんのアレシシの仕方は、結局自分であれこれ試してみるのがいいんじゃないかな。

れぞれ少量加え、ナプのフラット・ヘ
ースをよけてブラシ塗布。青はインダー
・ブルー＋白。スタビレーターは
黄はオレンジを少し、赤は緑が良かった
(と言うことで作用では異なるとない)。
白い部分はフラット・ホワイトの筆塗
り。ムハブル・フレームは白漆のガ
ンメンタル。メタルカラー《アルミ》を
乾かてあくど底に致粉が沈着するので
それをすくい取って黒に混ぜるのだ。
色に関してはそんなもの。

。台紙らははがしていきなりキットの
上へ持って行ったらダメだよ。台紙の
余白部分を切り取って その上に
厚紙からキットの方へ持っていく。
台紙からシールをちぎってちぎってさ
せておいて、その部分でキットに仮止め
しながら位置を決めると割と簡単に貼
れる。ワーズを決めた時は、無理
にはかそうとせずリベックス（割
れ物 歯車店にアリ）のお世話にな
ろう。歯車がない人は、便利な文字
を切った何枚も練習の方がいいね。

△・カノンは一冊外さないといけないのでそこだけ注意するように。

そういう事で前、後編に渡ったこの作例もようやくフィニッシュ。読者のみんながこの記事に触発されて改題を始めてくれれば、本当の意味での作例となり得る訳で、そこにとよろしく。じゃ、がんばってね。

そして、次のページで
遂に完成を見るっ//

TO BE
CONTINUED
NEXT PAGE!!

STAGE1

「君にも作れる、完璧版
キット改造攻略法」
Zplus~可変型

MODELER/
MASAHIRO ISE
伊勢昌弘
COORDINATE/
SUPREME UNIT

"MOBILE SUIT mode"



▲ 脚部・腰・上半身・頭部・腕部・肘部・手・足部・足指部
▲ 脚部・腰・上半身・頭部・腕部・肘部・手・足部・足指部





▼トリアム形状、デコル・スライダ・レーザー眼面。ワイパー切り込み内、大輪郭ビーム・カノン制動面に注意。

▲足の動力モーター、デコル・スライダ・レーザー眼面。ワイパー切り込み内、大輪郭ビーム・カノン制動面に注意。

▲▼1/100スケールでもここまで「のび」がある。正に機体までのWFRで、ト・プロポーション・足高・膝が短く分った事、デコル・スライダ・レーザーが動体修正された事が、よりいっそうそれを証言している。



"WAVE RIDER mode"

インジニア・ペン・キント最大の利点であり、そして最大の難問でもある「変形」を、着実にこぎつけて完成した「変形機」Zplus Q1.1。144というスケールを考えると、可変機としては究極のデジモンとプロポーションの両立である。これ以上に両者のプロポーションを望む人は、無可変として固定式で製作を進めた方か「完成」するだろう。又、先にも伊藤氏が文中で触れた様に、「この『君にも〜』作例の後に明確化したティター、及びアップ・タイトされたティター

ルも存在する為、これを基準として各機体のオリジナルティを加えていってほしい。TVフィルム用はデザインされた「Zガンダム」誕生から4年あまり、ここにきて20周年デザインとしても、1.144サイズの物と成ったと言えるだろう。尚、MSモードに限定して作業を進める人の為には、MGOCK No.1 ZplusティターUPバージョン・セット、(¥1,500)も用意されている。

ANAHEIM ELECTRONICS made
VARIABLE MOBILE-SUIT AND WAVE-RIDER SYSTEM

MSZ-006 CI

"VMsAWrs" Zplus

STAGE 2



▲例 荷物の造形。荷物はムーバブル フレーム部を多少切り取り、壁によってイカリ橋を再現可能(図④参照)。壁のディテールは戸の両端の通り スリをりの方向でユニット分割を再現出来るのは注目点。

可変型Z-plusに続く「君にも」。第2弾は、自国産の日産84型（プースター・ユニット装着型）// パートナーは、キト設計の元となる84型をスクラッチした本人、豊利恵子氏。工作法はこのシリーズのコンセプト「作る気になれば作れる」をベースに、「試したい人には試してみよう」的な型取り、主型なども交えて進行します。もちろん、この技法を使わなくとも、完成する車が出来るのは当然。それでは行ってみよう//

さて、やっぱり私の所へ回って来ててしまいました日st型です。これって結構、不思議な気分ではありますね、何か。

●キットについて

すごいポリウレームのキットです。通に1144もここまで、というカンジかな? ただ、以前私が作った物と比べるとブースター・ユニットが小さい。これ、Ex-8には丁度良いと思うが、81st型には気持ち小さい。主型の熱的

▶ 製糖のフースター特等用スーサーは、この位ボリュームUPしとやると、力強い。1mpブラケットのT作たケッ、実寸を測り出すのは簡単。

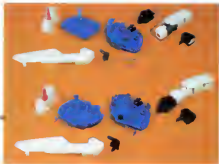
▼ ルミノは接続部を切り欠いて、並列接続可能にしてやるとすごく便利。とにかくこのキントフェイスを別社機で流められるのが非常に楽。



●右が掌縫み 左が股縫後。一目で判 断の取り 付け軸を後方に張り巡らせている。こうすると(特 に白熱灯下) 肌荒れが少くなる。



圖 3



▲日創製は「ネメポーズ」がテール・スタビレーターを上方にはね上げた状態なので、鼻部が口見えになる。見映えを良くするアレップとして、ノリンダーを添加してある。

る。このアートナイフ（又はデザートナイフという工具が適当）で軽く切り除けるので、プラモ工作の隅には非常に強力な武器と成る。刃は鋭くなくなつた方が安全で、くらくらにムダ度しいものが作品にキレインや安全で、切れなれ刃を磨き使つて使うのにも宜しい。私は刃の刃を磨き使つたモノを使つてゐる。處がそれによつたが顔面には割割の三角形で傷を食くしてやるといい。目はプラモの眼を自分の目に近づけてみた。瞳全体は目の部分にアートナイフで切つて穴を開けて置いた。センサーとツノの（口）はツノを切つて、センサー面を金ヤスリ（目の端の金ヤスリ）で磨いては模型用ヤスリで削つて小さく、かつコンパネで削つて、金ヤスリ工作のあとには耐水ペーパー（タミヤのフィニッシュペーパー）と耐熱のヤスリで磨いてやることは出来るが、やらない

切り取ったツノはこれも金ヤスリで鋭くシャープにして再装着。棒状のツノは60 San 両面テープで作りなおす。センサー内カメラは凸部よりもひとまわり小さくブラボーバーを切って貼ってある。

● 觸体

基本的にキットのパーツは完璧。上から見た時の輪が斜めになっているのは、鋼を巻くに反して角度よく巻くためである。輪は一度切った斜めに装着。この機構はキットのフナナーが使えるから大変楽だ。旋削のフナースター用スプーサーは図①の互くボリウムで磨く。作例では主としてボリウムを磨くというが、別にブラッドでもボリウムでも何でも磨くだけで、鋼は最終的に形に仕上げられ鋼である。これはフナースターのボリウムUPの跡も同じ。別に作例と同じに作らなければならない。また、作例と同じものを変化させればよい。然ることはない。



▲▼主軸キャスト品(オリジナル型) ポリウムUPしたキット 最終キット。口く見える電化プラ板によるポリウムUPした部分。そのポリウムUP面は一枚でわかれ。



▼本体との接続部。同型の黄色のパーツがガンドローのホイール。非常に便利なパーツだが、別にこれを替わるとも。このパーツの用途を解説していれば別の使用パーツの間のポリウムのスクラッチアップで説明。

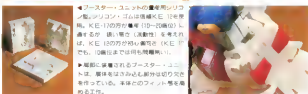


▶フースターの上部と下側の接続部。この様に表裏両方入る。この前後角が包み込むポイント。

▼ポリウムUPした部分を複製し、組み合わせたフースターユニット。今回説明の時間短縮の為の複製であり、しっかりと取り組んで4個作ればよい。

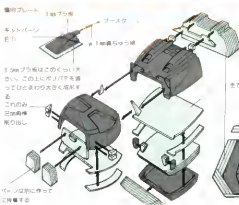


▲ノズルの穴は真ん中。かつシャープに。左がキットのまま。中央がアートタイプで組んだもの。右はしが新ネーバーで仕上げた。内部パーツもアートタイプで4個の複製を作成してやる。



●フースター・ユニットの複製用シリコプレジリコプラ。ゴムは厚さ0.15mmを使用。K(E)12の方向を毎年10分程度に繰り返す。強い動き(高動き)を考えると、K(E)12の方向は毎年10分程度でも、10分程度では何も問題ない。

▶複製に使用するフースター・ユニットは、本体をほき込みも部分は切欠きを作っている。本体とのフィット感を高める工作。



電化プラ板
1mmプラ板
キットパーツ
(E1)
φ1mm真鍮ワッパ
フースター
1.5mmプラ板はここから1mmを削ぎ、この上にピンバスを差してとりまわす大穴を形成する。
こののみ
2mm厚の板を削り出し
1mmプラ板はここに1mmを削ぎ、この上にピンバスを差してとりまわす大穴を形成する。
こののみ
2mm厚の板を削り出し
1mmプラ板はここに1mmを削ぎ、この上にピンバスを差してとりまわす大穴を形成する。
こののみ
2mm厚の板を削り出し

●ガンドローホイール取り付け角度

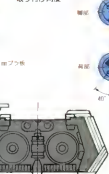
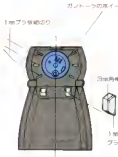


図4



わけて 複製品をばねとで読者ちゃんの手でよく考えてほしいポイントである。実は良案と 考えていいと思う。また話がそれてしまった。この手のプラ板複製ポリウムUP改造はプラ板を太く切った接着 金やスリでゴリゴリ削って形をととのえ、すきまをプラパチやポリパチで埋めてから金やスリや両目の新ネーバー(※140-180くらい)でならしてやる。この新サーフェイヤーや目の網が新ネーバー(※360-1000)で表面仕上げをしてやればよい。

●肩と腕

形状的にはほとんどキットのまま。左手の腕部をプラ板を貼って太くしたり、サイド・ジャケットのフィンや0.5mmプラ板に替えたり、といった小さな改造をしてある。肩は写真をよく見てもらえばわかると思うが、パーツの分割の仕方を見れば案外とあ

る。塗装を行なうから組み立てられるのでマスキングの手間は省ける。また、肩の先の鋭い羽根(口部)を削って真ん中だけ 肩のフックを金剛鋼(作例ではφ1.0mmアルミパイプ。真鍮にφ0.5mmの穴をピンバスであけ、φ0.5mm真鍮棒で挿挿)で作りなおしたりすると、かなりよい。(図2)

●チール・スタビレーター
これも形状はキットのまま。先端のアンテナをアルミパイプや真鍮棒 0.5mmプラ板でシャープにしてやる。また、スタビレーターの可動軸は切ってしまう。穴位置に穴をあけて軸をあてられるようにしておく。また真鍮棒がある。また 真鍮棒はφ2mmプラ板、φ3mmプラ板を使用してシリンドラートのパーツを自作してみた。真鍮棒は真鍮製の軸による回転しかできないが、スタビレーター内部の軸は鋼軸でプラ板製のレールにそって移動できるよ

うなシステムとなっているため。スタビレーター自身の動きを止まらせることなく可動する部分ができる。(図3)

●フースター・ユニット
このポリウムUPは難しいとはいえないが、結構メンテナンスである。4個あるから(メット)×4で大変だ。簡単に済ませたいヤツは下のパーツ(E)と側面プレート(E1)のポリウムUPだけを行ない、できればメイン・ノズルを大きなものを適用してきて、背面・腹部とも正面から見ると丸い字になるようにフースターを取り付けられればかなりの効果はあがれるであろう。ポリウム複製の作業はほとんどプラ板によるもの(図4)だが、曲線のライン修正、側面プレートのポリウムUPにポリパチを使った。接続部のパーツはドラグナー・シリーズのガンドローのホイールを複製して2セット分使用(取付の向きに注意)。

これはまたまた形状が都合よく利用出来たため、別に複製してガンドローをを輸入する必要はない(こればかり)。今回は時間の都合もあり、基本パーツを1セット分作り、4セット分複製した。スクラッチの練習をしたい手裏が足りない、なんて人はガンハットで4個分作業してください。これはあくまでも複製品の作例の範疇だから。ノズルはキットのものを手手をつくして使用。アートタイプで側面の力だをそくようにして組んでから新ネーバーで仕上げ。もし手元にあるクロス・シリーズのケルリアのノズルがある、シャープな野郎は型取りして使用するのがベストだ。(備えてると思うが、以前のスクラッチではコレを使ったが)。4本行くビーム・カノン(※)は基本的にキットのままだが、取付部分を四角く削り込んでフレームらしくした。



▲テレビ・ステレオ・ターボ
積層された小型バッチ。この
構造で、ノド処理し、製作
は簡単である。

● 明治 10 年 フロアレンス・
マリアを養育 12 年 6 月 タ
マシ 50 歳アノミの病を患
フ。モサ、ム、的、ビ
ッ



▲そのときの「あや」
 産科医兼型に、
 ハカ 下りモヤツ
 キ ト 鳴り通河型。ビ
 納のイイトヤ 足 4
 トを生んす新付のヤ
 レ け口デントもま
 集 この作の上作て
 来る節の作を知らん



●ブースターの型取りについて

本当は手順を辿って写真を入れれば
いいのだ。ヘーンが無いので今回は
又巻いて説明。よりよく理解したい人
は後述の本を（たとえ一冊でも）隅隅
に読むことを勧めたい。

フスタ 半硬は両端固定。型材已
上面に於いて前部との接続。後部
は平面上にして前部と押し合う。
まよふたの先などとは粘土での原型
との寸法を丁量し得る。この粘土
部分はあとでもう片面の型に置き換
へた。型が完成したつた後、土を抜く
時のことを考えて、こまめに粘土に
埋めるかよく考えること。次の型の外
をききながらよく切ったプラ板を
粘土にのめよふた型として組む。ア
ラ横として両端開き出しと縁生直列
よりこの型は側面より入れて かり
探る。メソコンを差し込んで縁にす
はめの面を取りはきた。縁は横、端
は粘土を敷き 粘土は粘土の隙の隙

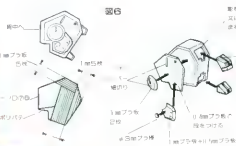
として、もう半面を作るために、裏ひき糸を
 編む。その時に新たに作るのも半面図の
 糸の挿入が要するところだ。糸を打て
 た半面のリコロン部分に、ハニア コ
 を巻く。それからリコロンを戻し、必
 ず 織り込まれるはずを、キャスト
 返しとみて空気流を舟の溝まで送り、
 やみどり部分で転る。そしててで
 かつの糸を合わせて編み出すことで、
 呼吸をとりつける（赤いリコロン）を、
 返しとて取りつける。成型に大きな
 品が入れらるようであれば、その部分に
 要気流きき目を追加する。最初のリー
 ン（これは片側が空）に存在するリコロン
 で十分であった（写真参照）。底のた
 け、リコロンを平板に固定す。背
 骨で固定して、高度調整で最初の半面
 になった工程に到る。この型は型
 の上からキャストを打てず、むしろこ
 てやればよい（タコ漁と同じ）。型製つ
 た、リコロンはなるべく直線的な面張
 りで張り上げるが、ヤスリで修正する

は、あまのこゝろに、

最近ではかなり普及した技術とよいえ、やはりシリコンやキャストは高価であるから、最初はシリコンとキャストがセメントになった汎用型のミニセメントを購入して、小さな簡単なものから試してみるのがよいだろう。

- クラブ№35
 - 「OFFワークブック3」
 - 3冊目モデルグラフィックスVol.23
24(85・9、10月号)
 - 3冊目モデルグラフィックス別冊 ひげさんの道形大百科ハントブック
- ※特に「OFFワーク」と ひげさんへは
他のテクニクについても大変参
考になるので是非一読されたい。

偏向プレートを複製した後に追加した小さなヒラヒラは、0.5mmプラ板に、0.3mm異面線を薄切のために芯を通して接着したもの。



重明刀、オートナイフで彫る
又は、穴の部分だけ彫して
まわりのプラ板を貼って作る



25

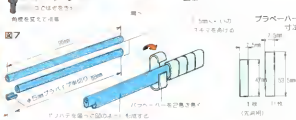


圖 4



スマートガン搭載パーツ

●サブ・バック+

プロペラント・タンク

「マール・スタヒレーターの下に付く
あまのハスビノ・ハツク?」これ
実は「この実とはいつのケースか」
「それはわからないのか正解、という事なら
ない。これは選出プロブレム・タンク
接続図という解算器を基盤としてい
る、との事なので 面積を画いてもら
ってそのとおり作って貰う。このあたり
、一応スタンダードの設定を標準光事
務場にして貰う (たっって一応コレ
が的な作例のものね)、別に気にしない人
は気にしないでもいいと思う。そのま
までもズルは見てくれたい。」

タンク自体はαアノールの物。ティ
テールを削り取って使用した。タンク
裏面はキントのハーノ口Aのノズル
と取付ピンを削り、上下を逆にして
ブラ板とポリハテで大きくする。前面
のティテールやフレーム部はブラ板
ブラ棒より削り出したもの(図38)。

STAGE 2
「君にも作れる。完整版
キット改造攻略法」
SガンダムBts型

MODELER/
TOSHIAKI KOSHINO
星野利章
COORDINATE/
SUPREME UNIT

ANAHEIM ELECTRONICS made TRANSFORMABLE MOBILE-SUIT
"VMSA-Ws" SUPERIOR GUNDAM [Bst] VERSION

MSA-0011 [Bst]

"S" GUNDAM plus BOOSTER UNIT

ZelusC1型に続いて、Bst型(ブースター・ユニット装着型) Sガンダム「究極版」もロケットアサルト。次頁より始まる伊勢氏のS-E-X-8よりも、モデラー個人としての個性を多少前面に出してもらった作例であり、基本となるSガンダム本体のディテールUPは、伊勢氏の例と併用してもらえば正に「完璧」である。着色はあえて「MS形態のみを参照して敢える」カラーリングを考え、米宮留輝(ヘルキャット

号)に見られるブルーとホワイト系による過剰塗装を断してみた。どういった意味の色彩か、という事よりも、「もしも」を強調した塗装であり、テール・レター等もそれに沿う。

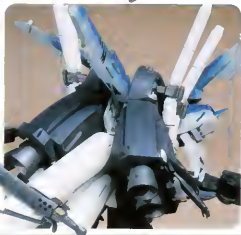
又、ヒーム・スマートガン接続コネクタはかとき氏によるラフ・デザイン。米宮留氏が自由度が高まる様にアレンジした物。ブースター・ユニットの偏向ブレードのディテールなども同感でないポイントだろう。

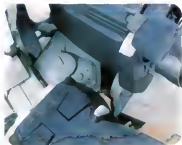


▲Bst型リア・ヒーム・偏向ブレードのディテールがよりスケール感を増す。ブレイバント・タンクの出力カスコイ。

●Bst型サイド・ヒーム。光々質感と自身の腕力・出力を伝えたい角意であるスマートガンのボリウムUP部プロペラント・タンクの数量によって、その出力が伝達されている。

▼デル・スタヒレーダー・暴動期。デル・スタヒレーダーを改造している伊勢氏のカボ・ワウ。





▼タキシードカラーの
小型バズーカ。機体には
はこまでハナキリに
見える。ぜひとも、デ
ィタルを盗取してほ
しいデモンズのひとつ。
▶イオのままでの威圧
感をかもし出すフラン
キのジョイント。射撃
機やつストライクは敵
方だ。
▼右目のボイットのひ
とつ。最新型ビーム
スマトガン。日本1本
目！ 買わないの村リ
ョームが方策！

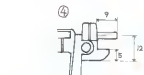


STAGE 3 「君にも作れる、完璧版 キット改造攻略法」 S&EX-Sガンダム

from a BANDAI 1/144scale kit
Modeling by Masahiro ISE
製作・又ノ伊勢昌弘



▼ポリキャップ内蔵の良く見られるシロツト。又、鋼はユニットごとに取り外し可能とし、塗装時の作業効率化を図っている。開口スラスターは開口し、プラ板で裏打ち。



▼機プロノックと本体との接続方法を考える際に、当然ながら接続軸本体も新規加工してやる。鋼は町金スリノック可能なので、要野良の白鉛加工物のように後方に固定して軸を接続する必要はない。

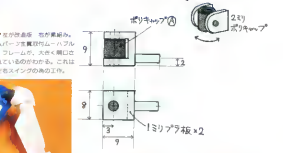
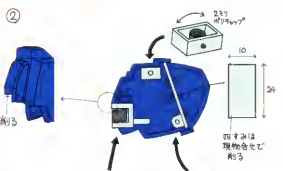


▼外装は大量等しいものの内装は大量生産の機プロノック。実装をよく見ると一見と見所出するが、まず機口を開くと別にポリキャップを内蔵機プロノックと形像運動を可能としている。機口上のAバーン主翼部ポリキャップは、主翼の左右運動を加えているのがわかる。修正した上機口外装にもチェック。



▼機プロノックと本体との接続方法を考える際に、当然ながら接続軸本体も新規加工してやる。鋼は町金スリノック可能なので、要野良の白鉛加工物のように後方に固定して軸を接続する必要はない。

▼機口は切り離し、ポリキャップ(WAVE型)内蔵の機口(White)を仕込む。こうすれば機口の上下移動も可能として扱われる。伊勢氏はフェイズとヘルメットを一体としているが、ビーズや鋼はカッターで削つたり磨いたり塗装で失敗しない鋼にも、日付など要野良の加工を要する方が多いだろう。



▼フロント・スカート(と書くか、まあ、それに相当するモノ)は、ポリノックとプラ板+バネで裏打ち。初版の1/4だけ、こーいのが大抵。



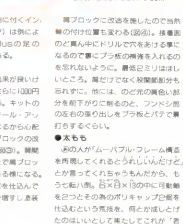
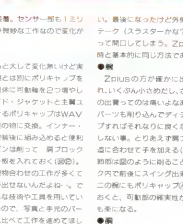
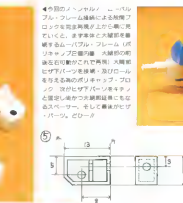
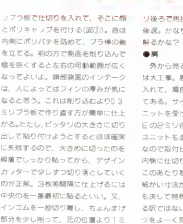
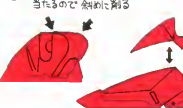
そして遂に登場日ガンダムの「君にもー」ガスタート!! 日ガンダムのキットについては量産のレビュー (P170参照) で色々チェックしましたが、とにかく、ちょっといじればとりあえずは満足感が得られる好キットです。ただ、何と言ってもこの日ガンダムは「機型化を前提としてデザインされた究極のガンダム」です。メーカーの再現し切れないポイントまでも、あえてデザインの段階で盛り込んでいるポイントが数多くあります。その顕的な例としては、もちろんGクルーザー・モードであり日体分離型機体という「家型」なのは当然ですが、それ以外にも、3口を前後(それも1/144のプラモデル)とした可動のクリアランスやディテール・バランス等、事細かく「ここはこうなるからあえてこうしておいた」的な説明を書き、そして書き始めればそれだけで一冊本が作れてしまう訳です。この完成版では、メーカー側が価格設定や金型がかる制約、対称年令や作り易さ、結論から言えば商品、として成立させる為にも再現されていない箇所をも、明確化しつつ展開します。要してしまえば、「版権部体を持たない機型先行型ガンダムを企画・成立させる為には、見えない設定がこれだけバックボーンとして必要である」という、商業ベースでのシステムと構造が見える人には見える箇所です。それでは日ガンダム→EX-Sガンダムの機体可能完成版、スタート!!!

あ、もうこれは自動書物のため。

みんなの夢でくれっ。とここでこの作例は、機体可能の増加パーツによるEX-S仕様のより秀しくもリッチな内容なので心して読むように。

●下準備及びキットに関する一考察
星クノの作例(P170参照) を見れば解るように、数回削りしるだけで解る出来が良くなるという、ある意味では実にありがたい、一方でまちな手と加えての私は何なんだろうみたいな、とどろのパーツがタタ手を加えるだけで使えるという点を別途しちやいけい。やっぱり新造するより修正で済めばその方が楽なもの。前回のZplusと比較しても作業量に大きな差が現れ、日ガンダムの場合「第一印象で描けるキット」というのが結構か

な。さて、キットはひとまず置いて、改造に必要な材料の方を。今回はWAVEのポリキャップを多量に使用。一セット120円と安いのは有難いんだけど、地方在住の方は入手困難とか、そういう事があるかもしれない。随分の船に2ミリの真鍮棒と、EX-Sのキットも、キットを2つも使ってしまう訳だけど、追加パーツの工作は本体とは全く別に行うので、2400円も出せばいいって人は、ノーマル・タイプの参考として読んでねっ。
●鋼
ディテール的には星クノのど大して違わないんで書くが無用。とりあえずポリキャップ(WAVEの02ミリア)を仕込む。ヘルメットの内側に1ミ





●左がノーマルの機師席用パーツ。右が差し替えなしで装着可能とした両パーツ。既知合わせの作業が「新」と多くなる。(図説参照)

●機師席用パーツも、もちろん組立式。右から、機師席、E-X-5用。そして既知式E-X-5用。ポリキャップが裏に見える。

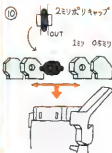


●機師席用パーツをセットして、裏側にE-X-5キットと交換。取り付けは5分の作業だがよくわかる。E-X-5のみ作人でも、このピンはディテール(図説参照)にしたい。(図説参照)



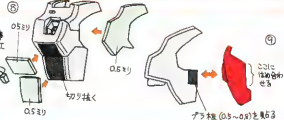
●機師ムーバブルフレームには内径4mmのポリキャップを内蔵し、ビーム・スマートガン接続のラックをガンジョと固定出来る。ここまでは完成。(図説参照)

▼機師席用パーツを設置したところ。やはり、下に本体のパーツがあると、その導管の出しが断片違う。



にもできる」であろうか？ ラーナーとありえず断続にしたいポリキャップのある人は、プラ板加工の部分から始めてみよう(各自が自分の設置に合わせるアレンジすればいいよね。お手本を「あ」まずは図説。図説的に相当部分が出来。外寸をきちんと計って并置状態に組み上げたら、軸穴とポリキャップの穴が一致するようポリキャップを削り、軸を取ってみて斜めになっていないかよく確かめる。それが出来たらポリキャップを開きで取っめて、スキューにポリバタを認めてしまふ。あとは表面を平らにヤスってフタをすれば完成、と言うのは簡単。しかもここまでは出来てまだ半分。次は太もものパーツの切断手前である。まず内側にあるポリキャップ受けのモールドを削ってそぎ削り落とす。これは決

して手を抜いてはいけない。次に開きで左右のパーツを留め、1と留めてもかなり丈夫に。レーザーでムーバブル・フレームのモールドに沿って切り込みを入れる。最終的には切り欠き部分は幅4mm高さ3mmにする。可動軸の通る穴は接着面からちょっとずれるけれど、やはり裏に補強のプラ板を入れた方がいいと思う。もう一方の股関節の断は、胴体側の元の位置より1mm以上に取り付ける。ここの軸には真鍮線を通さないで強度的に耐えられない。さて、太ももの工作はまだ続く。ひざの部分で上下に切り離し、横ロールの可動を入れるついでに4mm延長。可動部には3mm径のポリキャップを挿入して…というのには写真で見れば一目瞭然なのでこれ以上の説明はナシ。



▼左が機師席のリフレクター・インカムユニット。リフレクター・インカムは大型の品で、必死工作と異なる。先頭のポリカムUPは、多少の量でうがやれれば必ずそれだけの効果もある。(図説参照)



●すね

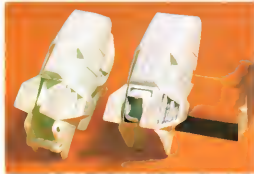
何とここで3mmの延長を行ってしまった。でもこれは、E-X-5用増設パーツを層状にする為なので、それをやらない人は無視した方がよい。まず切り離すのは写真の位置がベスト。再接着後の整形時にラインをつなげず、すねから。レーザーで面削し、前面には軽くヤスリを掛けておく。切断したパーツは片方に裏から補強のプラ板を貼って行く。延長分も含めて両方に充分な接着面が取れるよう1センチくらいあるといい。また内側の段差に合わせて何枚かに分けて貼っていく。それが出来たら延長分の幅に切ったプラ板を表面から貼り足して、最後に切り離したパーツの片割を接着する。この後表面を滑らかに整形するものも大変だからがんばって。さてE-X-5にする

となればひざのパーツも交換する必要があるので、接続方法も変更しなくてはならない。キットではひざパーツにポリキャップが入りすぎに軸が付いているので、それを逆にする。使うポリキャップはWAVEのE-X-5のもの。すねのパーツの内側から軸のモードを削り落とす。3mm径の穴をあける。そして左右からプラパイプを差し込み、ポリキャップをはさむように位置を決める。プラパイプの穴は裏側にプラ板で埋めればOK(図説)。一方のひざパーツはポリキャップの突っ込んだ部分に切り欠いてプラ棒の軸を立てる。これで交換可能になったうえ、直後にも出来て言うことなし。あと残ったのはカクという点だけ。バタで削り出して削り込むだけなんだけど、正面のアーマーが二重になっている部分はヤ



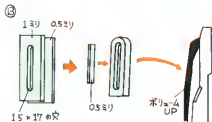
▲樹脂増成パーツを取り外す際には、左右での分割が必要。もちろん、ポリキャップを内面してやる事により、スムーズに取外出来る。(図9参照)

▼リフレクター・インコム・ユニット・アフターパーツはシャープかつこの位置にまで達する。樹脂増成パーツ自体のスペースも(左右横ポリウムUP)よくわかるシロツ。



▲このようにして、パーツを脱着。ポリキャップ、つぎ出しピンがよくなるのである。

▶リフレクター・インコム・ユニット。樹脂増成パーツ、大断面ゼムカノン。以上各パーツ3点全て脱着した状態。かなりバランスの良い増えとなった。



スリも入らないので、上になっている方を一歩切り離した方が楽だと思う。ブラがそんなに厚くないので、分割線に沿って慎重にカッターの刃を入れていくと、4回くらいできれいに切り取る事が出来る。後でズレないで接着できるようにプラ板の細切りをガイドとして貼っておけば安心。そうそう、ふくむきの可変ノズルは先旗を深く削り込んでおくとかっこいい。

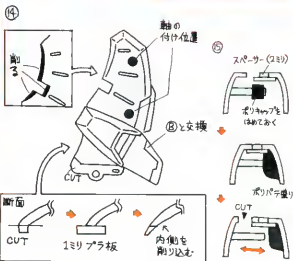
●足筒

ここはやっぱり細メシみたい。まずパーツを上下に二分分割する。スネの時に同じようにカッターで切れこみを入れて慎重に。分割ラインは図9のように。こうすればポリキャップのクリアランスも心配なくいい。下半分はキャスト(やっぱりキャストが使い悪い)等で裏打ちし、接着面で1ミリ、

さらに同側面を各1ミリ(特に後ろを重点的に)削り込む。作例のように裏打ちした材料がむき出しになるまで削ればベスト。荒目の金ヤスリがあれば楽勝だけど。細メシが終わったら上下を再び合体させる前に、オモリを添える。これはインジェクションと差えども両中のブースター・ユニットが重く、テール・ヘビーになってしまう為。それからいくらかオモリを入れても関節がゆるいとか何にもならないので注意する事、で、オモリが入ったら今度はその上下を合体させて終了となるのであった。

●胸部増加パーツ

まず内側の出っ張りをきれいに削り取る。次に正面の下の方の凹を切り抜き3ミリプラ板を貼る。ここに付くシーカーは3ミリ丸棒と2ミリ丸棒で作る。断面は図10の通り関係上モデルが



難解だし、全体のポリウムもいまいちなのでもう1ミリプラ板を貼って整形する(図10)。ここまで出来たら実際に装着して、びたたりフィットするまで削り込んだりプラ板貼り変えたりする。これはもう視覚合わせの工作だから説明は無意味。ボディへの固定方法は図10。ほめた方がいいが外せない。なんて事のないように角を斜めにそぎ落としておく。面倒臭いなら、プラの弾力でコックビット・ブロックをはさみつけるようにするだけでも充分だと思う。

●日バツ・コックビット保護用増加装甲 5. 裏

このパーツも余分なモデルを削り落とす。固定用アーム部分は折れないように注意しながら薄く削る。プラ板で作る蓋は簡単だけど、後でスマートガンを接続するのでも強制的に安心で

きる方を選んだ。で、胴体のムーブル・フレーム部は図10。何しろさういので大変。ポリキャップは短く切りつけて、なるべく小さいスペースに収める。プラ板で左右からはさみ込んで、正面部分は軸が入るように2ミリの幅だけ残してフタをする。次は接続部分。骨の左右の横状の通り出しを下からはさむようにプラ板を貼り、押しランナーのピンを付ける(図10)。一方ボディ側にはピンを受ける穴を開け、プラ板の小片を貼ってガイドにする。

●リフレクター・インコム・ユニット

胴への接続部は先月号と同様の改造を施す。インコムとそのカバー部分はバテで裏打ちしたあとモデルを削り落とし、一担平面にしておく。リフレクター・インコムのモデルは、造

原寸圖



- ③ 軸 2ミリ丸棒、本体 2.5ミリ厚 (2個)



●テール・スタビライザー先端もディテールUP。スノボ底の
入れる方向等、注意しながら読んでやる事。



●Aバージョン主観ユニットは
ムーバブル・フレームを完全
再現。小さいのがなり
めんどろたが これだと確
かに見た目も動きそう。ボ
リキャップを内蔵しなくとも
、形状的にもディテール
UP参考としてはいい。(図
像参照)



▲▼そして同じく登場人物の功臣×呂ガンダム。やっぱり取り外しがきくのって、ホントイタよね。



◆ボイスト・ブックは21世紀版から、又、サイト・ジャケットの編集後にもブラザーでメープに作成済み。



▼▶ 美神港航の近江ガンダム。例
も驚く事はございません。ハイ



▲比較用実物みせ手、無着色で写真に
撮ると、同感の印象が得られ、横してある
は、このキット



●ブースター・ユニット(Ex-8用)

上面を切り抜いて裏からブラ板を当
て、白い部分はブラ板で熱通。ビーム-
フノンは軸の付け位置を 90° 度深えて
みたけど言わなきゃ誰も気が付かない
かも知れない。パテだのキャストだの
使って重くなると具合が悪いので手を
加えたのはそれだけ。

●バック・バック（標準装備用）

ヒーム・カノン移動用のレールは太く深めのスリ軌形を入れて、いかにも動きそうに見せる。今回ヒーム・カノンはE-M-5用のを持って来たけど、軸受けのポリキャップを3ミリ径のに変えないと回固いのできないのが不満。

●在バーツ主眼ユニット

基礎ムーハブル・フレイムを再現。
ここは幅が少ないので2ミリのポリキ
ャップでもクリアランスがギリギリし

かないので厚みを出すために内側に3.5ミリプラ板を貼り込んでおく(図9)。接続アームは2.5ミリ厚で作り、プラ棒の軸を付ける。芯に1ミリ位の真ちゅう線を入れて補強しておく事。

●白パーツ半属ユニット

スシ彫りがこのパーツだけ真様に太いのは何故だろう？ とにかくパテで埋めてやり直す。あと裏側にプラ板でフタをする程度。

●テール・スタビレーター

ハルカン腔のバルブは削って高さを半分くらいにする。先端部がまっ平らなので、バネを盛る等して機首らしくしよう。

●本誌即ピーム・カノン

接着面を下に向かって削ると、これだけでもすいぶんシャープなイメージになる。鋸口は太めのランナー（20mm）

で作り直してみた。

●その他諸元

胸とすねのダクトはシャープに削り込む。肩のフックは1ミリの真ちゅう線で作ったけどこの太さなら銅線の方が扱い易いと思う。途中写真では間に合わないかもしれないけど、ビーム・スマートガンのセンサーを大型化してある。ZinBのタンクの先端をちょん切ってプラ板を巻き付けた物に交換。床面は1ミリの板に収容機がはまったカハークを、ホールのバーの上に添わせてある。

● 遺精

白はつやあり白にスカイブルーと黒を2:3混ぜる。青はコバルトブルー。あとはモンザレッドとブルーエンジェルス用イエロー。それに自作のガンメタル。スミ入れた後、拭き取りに使った綿棒やティッシュのケバが残った

りするので、歯ブラシを1本用ると
くといいかも知れない。

●おしまい

おお、終わった終わった。今考えてもこの企画4ヶ月連続というのはかなりハードだったけど、相応のリアクションも得られて、苦労のしがいがあったね。

そして、次のページで
遂に完成を見るっ!!

TO BE
CONTINUED
NEXTPAGE !!

STAGE 3

STAGE3
「君にも作れる、完璧版
キット改造攻略法」
SEEx-Sガンダム

MODELER/MASAHITO ISE

伊勢昌弘

COORDINATE/SUPREME UNIT

ANANEIM ELECTRONICS made TRANCEFORMABLE
MOBILE SUIT "VMSAwrs" ELTRADORDIARY-SUPERIOR GUNDAM

MSA-0011[Ext]

"Ex-S" GUNDAM



▶ 夢見見解バーノムーハブリ
チーム前に内蔵したポリキャンブ
の、ビーム、スマ、トガノを結集。
ノイズ、お助けする事ある。

中に現れる「E-Gate（イグース）ガンダムの安全な乗降設備」など。とにかくこの環境を盛りつくっていくのが目的であり、基本本としては、正に「空想世界」を創るのにふさわしい環境である。それに準ずるに余分なフアンタジーを混入しないように、オールドファッションスワップ（特撮・音楽・変身方法、フエリリッパ・マーケティングなど）を排除しよう。又、何となくとる言われたのは、特撮時代のクニツと西岡に、E-Gateの本機本体は「E-Gate（イグース）ガンダム」の設計者としての完成感、例えば「ガンダム」のデザインを、差し戻し式の設計が揃った基本本に則りながら、切り替えていって、下の階層は編集作業を可能にした。これはおそらく、100パーセントで「E-Gate」の両者を「E-Gate」に近づけるを希望して、西岡や安藤がディフォルメーションを進めるなどのフォルムを追求していきながら進んだ。E-Gateのコンセプトが「100パーセント、西岡に改められた」いう手が出ない、事が明確になった、と驚かされる。

とにかく、このページと次のページの情報量は、
 裏面同に見ればその物量！ 驚、否。

「F」のイニシャルと「E」の「E」を繋ぎ合わせる。フカノカーブのサイトに、一、暗闇パー・ンスシステムは、Jの「J」と「F」の独立したデザインで、は無く、全てを同「F」アクターと見なしてのモノである。他に、この流れる様なフォルムが完成する。



▶胸部完全に機加バーンを装着し、
ないかっこや、スピード感あふス
トな印象を与える。機加バーンのビ
ューは、黒と白と鮮やかなブルーの
ブルーのマッチングが美しい。

◀肩アビュー、機加バーン（ア
ブサー・ハーナー）はプロパティ
（ア）は、スラスター等をシャープに
てやると完成度が上がる。

▼足・口フロント・ヒュー、機加バー
スイングするのには、機加バーンに
着し、ヒューのプレアター・イン
ユニットのボリューミUPが、全機
をバランスの良い機とする。



トは、アビュー、機加バーン（ア）は、スラスター等をシャープに
てやると完成度が上がる。



ANAHEIM ELECTRONICS *models* TRANSFORMABLE
MOBILE-SUIT "VMSXWrs" SUPERIOR GUNDAM

MSA-0011

"S" GUNDAM



トカンを箱に挟んで、
射線が体の正面から出てく
て、まるでくいの芯のよう

●「G」は「スタビライザー」
 機能。この機能は必須と雖
 び、Gユーザー・モト研
 究所になる事を「申請中」に
 してあるという事らしい。



▲ビーム・サーベル二刀流の
Bガンダム。基本形がここま
でしっかりしているからこそ、
EX Bモットが映えるのだ。
書をかえせば、基本形に替
ハートゥを被せてもハートゥ
に近いこの完成度。まさに「完
善版」。

◆大塚節ムーバブル フレー
ム巻道（ようするし 柳の民
3巻）が一見でわかる。いわ
ゆる丸軸による読みこみ で
毎いのが「宮城」。

▶**チーム** スマートマシンは、石大醫部から、くこととゆかにスイングする事によって、この弾にセリトできる。非戦闘時はこの機に於て移動し、戦闘時は石大醫部サポート・ユニットと接続する。しかし、イマートカンのスリットがシールドでスライド

● リック・バロックは左右砲を
タイトに、ビーム・カノンの
レールをいかに動かそうに
せよとすれば、それでOK/因
みにビームカノンは、Ex-6
用の物を改造・各機してある



機動知識

imidadam

イミダム

0093

ガンダム・メカニックスの基礎知識

あらゆる分野のガンダム・メカニックスの最先端を総合模倣

“これを読めばガンダム・ワールドが理解できる!”



Written by Hajime KATOKI

新装ノカときほしめ

参考文献

GUNDAM CENTURY (みのり書房)

Gun Slant (S M F G)

VF-1 VALKYRIE (MAT)

MS大図鑑①～③ (バンダイ)

MSVテクニカル&ヒストリー①～③ (講談社)

アーマー

armor

アーム・レイカー

arm layer

フィールド

field

アポジ・モーター

apogee motor

AMBACシステム

Active Mass Balance Auto Control System

EWAC

early warning and control

インコム

incom

イジェクション・ポッド

ejection pod

ウィング・バインダー

wing binder

ウェイブ・ライダー

wave rider

■海中のこと、兵器に搭載している人間、又は兵器自体の乗組員（コックピット、エンジン、機関など）を守るために施される、**ガンダリウム合金板**、発泡樹脂、カーボンセラミック、複合材料等をサンドイッチ構造にした複合材料が主流。

■同じく導入されたMSのコントロール・スティック。球状の可動部を掌で握り、指でそれぞれ定められたスイッチを操作しつつ、球状部分全体を手首で動かしMSをコントロールする。グリアス戦争末期の頃から、徐々に普及した。

■ミノフスキー粒子 メガ粒子の相互作用（力のやりとり）を媒介し、斥力を引き起こす強いフィールド。ミノフスキー理論学の法則に従って、ミノフスキー立方格を生成したり、メガ粒子を偏向、集束されたりすることが可能で、フィールド・モーター、ビーム兵器、ビーム・バリアー、ミノフスキー・クラフトなど広く応用されている。

前述のMSでは不足1割にも**バインダー**と呼ばれる自律装置によるAMBACを併用する機種もある。

■早期警戒・管制のこと。基地や艦隊基地のため、様々なセンサーを陣立てた物に繋がる情報を早期に獲得したり、自軍の兵力を把握するための管制をする。宇宙ではMSでEWAC任務を行うことが多く、センサーやデータ・プロセッサ、通信装置などの電子機器を納める巨大な機殻がこれらのMSの外観上の特徴になっている。

1機又は2機をペアで常に監視させ全天の監視を行い、情報はデジタル処理されレーザー、電波通信を利用して母艦の戦術情報室にリアルタイムでデータ送付する。つまりEWAC機は母艦を中心としたEWACシステムの目の役目をするのである。

母艦によってミノフスキー粒子濃度がムラがあるので、同じEWAC機でも距離によって監視可能な範囲が変わってしまうが、場合によっては非常に有効な情報を獲得出来る。

■機又は2機をペアで常に監視させ全天の監視を行い、情報はデジタル処理されレーザー、電波通信を利用して母艦の戦術情報室にリアルタイムでデータ送付する。つまりEWAC機は母艦を中心としたEWACシステムの目の役目をするのである。

母艦によってミノフスキー粒子濃度がムラがあるので、同じEWAC機でも距離によって監視可能な範囲が変わってしまうが、場合によっては非常に有効な情報を獲得出来る。

■サイココム兵器の一種。平たい円形板で、有線誘導されたビーム・ガンで攻撃をする。内部に誘導用のワイヤーが巻かれていて、これを絡み出しながらバリス状のロケット推進をする。ワイヤーは、たまたまバリスに激かに弾力が掛かる様になっており、インコムが進行方向を変えるときはリシー・インコムと呼ばれる一般のおもちゃをワイヤー上に残すのでワイヤーはピンと張られたまま、インコムとMS本体を離れて、反発するときは、反発したワイヤーを同じようにしつつ、同じ軌跡を取って回収する。

■一年戦争時代の第1世代MSの多くは情報的な観測装置を装備していなかった。しかし、RXシリーズの**コア・ブロック・システム**が全方向に設置で、これに代わる観測システムが求められた。

戦後の第2世代MSのコックピットは、リニア・シートと360°全天周視窓センターが組み合わされ、これ全体を射出ポッドとし、必要時には射出する方式となった。この方式は操縦性能で多くのMSに使用されているが、MSの熱核反応炉の爆発などには耐えられず、コア・ブロック・システムなど、他の観測システムの研究が続けられている。

■MSN 00100百式が採用した機体制御システムを構成する**バインダー**で、翼のような板状の形状をしている。扁平な縦長い型で中央付近に「V」の字に動く。これを背中に縦方向に2枚張り付けており、ちょうどV字翼のような動作をする。

百式はTMSとして開発が進められたため、MA形態でも効率的で狭くバインダーが必要であり、M・ナガノ開発チームによって考案されたものである。これが後にカラカサのMSK-006で用いられTMSのバインダーとしての有効性を示した。

また、アタシズのAMX-100バウのバインダーが、これに良く似ている。

■衝撃波（ショック・ウェーブ）を利用して爆力を得るタイプの機体。一般に爆力を得るには、真の上下面での気流の速さが変わる性質を利用するが、ウェーブ・ライダーは、衝撃波の伝播速度が音速より速いという性質を利用して、衝撃波が伝播する方向に機体の下面の圧力を高める



■アーム・レイカー



■AMBACシステム



■EWAC



■インコム



■イジェクション・ポッド



■バインダー・ウィング



■ライフル・ウェポン

エネルギーCAP

energy capacitor

である。これを衝撃波の伝播に代えてウェーブ・ライダーと称されている。しかし慣性伝播にはあらゆるMSの発射状態を耐えることができない。

■メガ粒子砲は現代の代表的なビーム兵器だが、実用化されて10数年を経た今日でも通常型メガ粒子砲は使用電力が入り、電力を合わせると質量・弾速ともに巨大となる。0078年に開発されたエネルギーCAPは、メガ粒子砲の性能を維持したまま小型化するためのものであり、今でもその利便性となっているが実用化された当時、MSがビーム兵器を扱うことができるということは革命的なことだった。

エネルギーCAPは、ミノフスキー粒子が通過してメガ粒子になる直前の状態で保持、蓄積する装置で、この状態からであれば、MSに可能な範囲の電力供給でメガ粒子を発生させることが出来る。但しこれに蓄積した分を射けてしまうと、母艦なり基地なりで再びチャージしない限り発射不能になる。

■MS用ビーム・ライフルの外装形式エネルギーCAP。ライフル銃のマガジンと同様に発射中の交換が可能で、エネルギーCAPを内蔵するタイプより射撃回数を多くとれる。

■サイコミュによって一人一機種の単位時間あたりの情報伝達量が爆発的に高まり、それまでは一人の人間に不可能だった複雑な動き（複雑な話十本の駒を同時に動かすに各々に異なる調節を指示させる様なこと）が可能になり、人で複数の動作をコントロールすることができるようになった。一つ一つの砲台の砲台・砲撃制御を行いながら、四方八方から複合攻撃を「つ」ことをオールレンジ攻撃と呼ぶ。

初期のオールレンジ攻撃は、各砲台と母艦がケーブルで繋がれたレーザー信号によるコントロールと電力の供給がなされたが、一年戦争末期登場したエルメスではビットと称する半導体の機械的伝達装置の無人攻撃機を、ミノフスキー通信を利用して無敵で攻めた。その後サイコミュもビットも進歩して最近ではニュータイプ以外でも限定的にオールレンジ攻撃を行えるインコム・システムなどが開発されている。

■核融合による爆発を連続して起こし、その反動で物体を加速し動かそうとする推進方法。パルスとは断片的なものである。

重水素とヘリウムが入った燃料ペレットにレーザーあるいは他の粒子ビームを照射し、小規模な核融合を3000℃前後の温度でくり返して起こす。この爆発はHe⁴とp（陽子）からなるプラズマであり中性子はほとんど発生しない。そこで四方に広がるこの爆発のうち、前方に向かってくるものを超伝導コイルによって生み出される四面放射状のタネンションで受け取る。爆風の運動量は、動かそうとする物体に吸収されるのでその分だけ推進力が得る。化学燃料ロケットに比べると、はるかに大きなエネルギー変換効率を持ち、噴射速度も大きい弾に構造も簡単である。コロニー落としや小惑星の移動など、大質量物体の加速に用いられることが多い。

■チタン超合金高出力金、耐熱性、耐酸性、導性、硬さに優れ、軽電で放射線耐性も高い。RX-78の外装にガンダリウムが使用されたのが最初だったが、その後第2、第3型と改良され、ムーバブル・フレームの進化と共にMSに欠かせないものとなった。

しかし、チタン自体の分厚、加工の難しさや、高価なレア・メタルを使用しているためコストが高いつの常である。

■生産率によるシェッフル・ファウストの呼称。造り手でも一年戦争後少く生産されたが、ジオン式の名称を好まない時兵にこう呼ばれた。

■元来は兵隊などが使用する機関、手榴弾のことを言うが、MS用兵器におけるグレネードには、弾体発射時の衝撃と若干の推進力の付随している。ショートレンジ・ミサイルよりも弾速は遅いが安価であり、基本的に誘導装置を持たないので、主に接近戦に用いられる。

グレネード・ランチャーはグレネードの発射筒のことである。通常のV作戦で、MSのコックピット、中央電子機器、動力部を含む胴体の中核ブロックを、高速度で互換性があるようにした。

これがコア・ブロック・システムで緊急時には脱出ポッドとしてMS本体から分離され、更にコア・ファイターと呼ばれる飛行形態に変形出来る。

パイロット及び高価な電子機器の回生率はあまると予想されたが、標準型RGM-79ではコストを抑えるため採用されず、その後今日までMSではほとんどは導入されたが、量産機に採用された例はない。

■サイコミュによるマン・マシーン・インターフェイスと、ミノフスキー通信による遠隔操作で、MSの外からMSを操縦しようというシステム。

ティターンズがサイコ・ガンダムを号機で初めて用い、サイコ・ガンダムMK IIでは始めから装備されている。そしてサイコ・ガンダムMK IIを改良したアタラシキ型に技術が流し、サイコ・コントロール・システム搭載のキュベレイIIを2機製造した。キュベレイIIは外観上、キュベレイと変わらないが、外装からサイコミュ・コントロールで機体とファンネルが制御可能な全く新しいMSとなつた。キュベレイIIの最新型としてキュベレイMK IIが2000年以降生産されている。

Eバック

energy pack

オールレンジ攻撃

all-range attack

核パルス推進

nuclear pulse thrust

ガンダリウム

gundarium

クラブ

club

グレネード

grenade

コア・ブロック・システム

core block system

サイコ・コントロール・システム

psyco-control system



■核パルス推進機（RGM-79）



■クラブ



■コア・ブロック・システム

サイコミュ

(Psycomm)

■「心」のニュータイプが脳神経系に直接刺激に依り、「他心読」と呼ばれる特殊な精神能力を発することはよく知られている。これは一戦半戦中、ジオン公国の暗闘であったリサ・コロニー（サイド6）のフラナガン機関によって発見されたものである。

もともとサイコミュとはニュータイプから発せられる感情波を、受信・解読（情報語）することを目指したが、近頃では純にプロセッサを介してコマンドやコントロールを行うシステムの総称となっている。オールレンジ攻撃にこれ無しでは不可能となる。ニュータイプ兵器の要となるシステムである。

■一戦半戦でジオン公国が用いたド・ダイ・シリーズに端を発する。ド・ダイ・シリーズは、MSが空中移動するための準る補助システムではなく、それ自身が戦力機として設計されており、高度な軌道装置と大気制御装置が備えられ、パイロットの搭乗が必須であったが、精密な飛行が可能で、支援攻撃機としても優れた武装を有し、進んで良し、戦って良しの両作機であった。しかし多機能なためあまり、高価になったことが問題であった。

軌道制御はMSの飛行サポートだけを目的としてコストを下げる方向で改良を加え、地球と月域以外にも宇宙航行なども開発した。グリアス戦争では主にMSの軌道装置で飛行する無人型のSFSが各軍で使用された。しかしその後には再び有人方式が取り入れられ、ネオ・ジオン軍の右腕に代ってMSを搭乗する他に広い意味での軌道機として使われた。

■MSの機で保持する「アーマー」のこと。局所的なようだがゼビウラー防衛装備のひとつ。特殊パイロットは有効に用いるが、そうでない時のデッドウェイトになる。限られた重量のなかでシールドと機体全体の重量との配分をどのようにするかは、設計者の苦悩の種。また、流体力学的な効果・衝撃効果を目指して設計されるものもある。

■一般に、MSなどに搭載される熱核反応炉による発電機のこと。ミノフスキー物理学の応用によって、He³-D反応からクリーンで高効率なエネルギーを発生することが可能となった。純粋なジェネレーターの他に、熱核反応ロケット/ジェット・ジェネレーターと呼ばれるロケットやジェット・エンジンと同じ様に、熱エネルギーから推力を得ようとするハイブリッド型のジェネレーターもある。

■ジオン公国の開発した軌道航行ロケット兵器で、ロケット弾と使い捨てランチャーを一体にした武器。専用のグレネード・ランチャーが用意されていないMSにおいても、反応に応じて飛行可能で他の飛び道具と比べる範囲だが、ビーム兵器と比べると命中精度は低く長距離の使用に適さない。

■ニュータイプ用サイコミュ誘導兵器技術を応用した、特殊のパイロットでも操作出来るシステム、又はその概念のこと。

サイコミュ程大きな情報のやりとりは出来ないが、パイロットの脳波を繰り返しサンプリングすれば、特定の命令をリアルタイムでコマンドすることも出来る。インコムなどに応用されるが、コンピュータによるサポートをしても2次元的な動きが限定的である。

■MSのパイロットに対する防御は、機体各部の装甲装置や、リニア・シールドのマグネティック・アブソーバーで吸収されるが、それでもシールドにかかる大きなマイナスG（前方へ向けての大きな加速）に対しては、リニア・シールドのコンソール・パネルから、瞬間的に風船式のクッションが膨らみ、パイロットを守る。

■MS後部から尻部を覆うアーマー。リッドムのそれを連邦軍がこけ除したのが始まり。主に内部のセンサーを有し、装甲だけでなくエアダム効果など流体力学的な立場で設定されたものごと。

■地球上のエネルギー資源の枯渇、環境、人口問題などを解決するために、人類の移民を目的に建設された人口天体。現在ある主要なスペース・コロニーは、G・K・オニールの提唱したアイランド3（島3号）と呼ばれるタイプで、半径8.2km全長32.2kmの円筒形で、両端は半球形の巨大な居住空間でこれを2分間で1回転させて、円筒の内側に0.9Gの人工重力を発生させる。この円筒と内筒面を軸方向にも等分し1つおきに居住区がある。残りの3面は「窓」で、各部に取り付けられた鏡から反射させた対面光の採光を目的としている。この円筒と、外部に取り付けられた多数の鏡、そして円筒より少し離れた所をぐるりと取りまき小さな円筒形の農場ブロック。これらすべてをまとめたのが一基のスペース・コロニーだが、軌道上下に浮かぶこれらの36~40基といったサイドの事や、7つのサイドを全部あわせたものをスペース・コロニーと呼ぶ場合もある。

また少数ながら衛星型と呼ばれる同じくらいのサイズで機と探査的なないコロニーもある。サイドに多いこのタイプのコロニーは、密がいたため居住可能な面積が狭くなるが、円筒の中心部に人工太陽を設置しなればならず、またその稼働用の太陽電池パネルをコロニー周辺に大量に浮かべなくてはならないのでコストは高い。

なお計画に設計されたマス・ドライバーや、地球回帰軌道に閉じられてきた



サイコミュ・コロニー・システム



シールド



ジェネレーター



シュツルム・ファウスト



スカート



スペース・コロニー

シールド

shield

ジェネレーター

generator

シュツルム・ファウスト

stumpfuss

準サイコミュ

quasi psycomm

ショック・バルーン

shock balloon

スカート

skirt

スペース・コロニー

space colony

全天周囲モニター

(all surrounding monitor)

ソーラ・システム

(solar system)

ソーラ・レイ・システム

(solar ray system)

大気機動

(energetic maneuvering)

タミー

(dummy)

ディスク・レドーム

(disc radome)

テール・スタビレーター

(tail stabilizer)

T.M.S. (トランスフォーマブル・モビル・スーツ)

(transformable mobile suit)

熱核反応炉

(thermonuclear reactor)

ノーマル・スーツ

(normal suit)

バーニア・ロケット

(vernier rocket)

ルナ1、ルナV、ソユーズの小型版は、コロニー建造時の資源を供給するのが目的であった。

■第2世代のMSで、リニア・シートと共に採用されたコクピット・システム。脱出用イジェクション・ボッドの内部を全面モニター・パネルで覆い、MSの機体各部のカメラからの映像をコンピューターが再構成したCG映像を映し出す。両眼は、パイロットの視点で遠くを飛んでいる様になっている。モニター画は一般に3分割制だが、コア・ブロック・システム方式のコクピットは狭いので、左右かつぶした様な形をしている。

■近頃市が、対アステロイド攻撃攻撃用に開発した大規模砲撃兵器。折りたたみ式フレームにアルミニウム鍍着した導管を張ったミラーパネルを400枚以上を敷き、全てのミラーを姿勢制御することによって、巨大な照射鏡を作る。これで太陽光線を反射させ、目標上に焦点を合わせ高熱を発生させる。ソロモン攻防戦に初めて投入され、時極速に展開してソロモンのゲートを攻撃するのに使用された。

■サイド3特有の密閉型コロニー1番をまるごと改造した兵器。Baseのレーザー砲、1年戦争末期ジオン軍は入るに苦戦した戦況を打開するための最終兵器として能力を上げて開発した。この技術は戦後連邦軍に吸収され、ティターンズによってグリプスIIをコロニー・レーザー砲に改造する際に再び使用された。パワー・ソースは、いずれの場合も大量の太陽電池パネルを使用する。

■もしくは、大気圏再突入時のための機体のこと。軌道面とは、天体を周回する物体とその軌道の円又は楕円を含んだ面のことで、赤道を含む面を基準として、この面と交わる角度を軌道傾斜角という。地球にある軌道を軌道傾斜角を0度の物体が、軌道傾斜角を変えるために一時的に大気圏突入と同じような状態で大気圏上層部まで高度を下げ、大気の反作用を利用して飛行機が旋回する様に方向を変える。そして再び元の高度まで上昇すると、大気圏で旋回した角度の軌道傾斜角がズレたことになる。この大気利用の軌道面変換は、ロケット噴射による軌道面変更よりプロペラント消費が少なくて済み、余分なプロペラントに機体を占領される事なく軌道直上を縦横無忌に飛び回ることができ、しかもロケット推進を併用すれば、1回の機動で90度以上の軌道面を変えることができる。これは普通の軌道変換法では全く不可能な事である。

しかし、どんな宇宙船でも可能な訳ではなく、マッハ40ものスピードで大気圏上層を飛ぶと揚力と抗力の比(C_L/C_D)の適切な形状で、しかも空力加熱に強く、大きな抗力に耐える形状な機体でなければならない。

■MSや、岩塊、艦艇などに形・サイズを假せて作った假物の假物体。主に宇宙で使用される。ミノフスキー粒子の影響が大きい宙域では電磁的なセンサーの信頼性が低く、タミーによる隠蔽は効果が高い。大抵、無動力で、敵艦のガスが投入され真空中に放り出ると膨らみ目的の形になる。

■目録の複合センサーのこと。全体がレーダー・アンテナである訳ではなく、ハシバミ・アンテナやTVカメラ、IRセンサー、レーダー・センサーなどの集合体である。モノアイなども複合センサーであるが、相対、有効距離などで数値検知、長距離警戒用のMSなどが装備する。

■作中の中核線上に逆巻の様にマウントされた、バンデラーの一種とも言える物。MSZ-006を始めとして、ハンブラビ、ジオなどにも同様のものが見られる。AMBACとプロペラント噴射によって機体の姿勢を制御する目的がある。バーニア・スタビレーター、ロング・スタビレーターなどとも呼ばれる。

■第2世代のMSで開発されたムーバブル・フレームの柔軟性を、MS自体の変形に応用した第3世代MSのこと。ムーバブル・フレームによる変形の他、分離合体が可能なMSにも発展した。

■ミノフスキー物理学の応用で初めて可能になった兵器を使用する機体の一種。それまで通常型MSに比較して高出力で小機体が可能となった。一年戦争勃発前、ジオン公団のエンジン・メーカーZAS社が開発され、0074年ザクの前身型であるMS-04に搭載されたのが最初であり、以来現在までほぼ全てのMSに主機として用いられている。

一方、宇宙艦艇でも新しい動力推進源として運用されている。MS用のものに比べて高出力であるからメガ粒子砲も駆動出来るようになった。推進装置としては、熱核反応炉の熱エネルギーからプロペラントの運動エネルギーを得る熱核ロケット・エンジンが開発され、それまでプラズマと化学燃料を併用していた時代の平穩から大きく進歩した。

■宇宙活動用の宇宙服のこと。MS(モビルスーツ)に対して、通常の宇宙服を区別してこう呼ぶ習慣がある。パイロット用、作業用、救命用など、用途によって仕立てが異なる物が使われる。生命維持装置や、通信機が内蔵されている。

■宇宙機(MSを含む)の姿勢を制御するため、メイン・ロケット(スラストター)の他に機体の各所に付けているサブ・ロケット・エンジンのこと。機体の向きを変えたり、回転したり、微かな移動、制御するのに用いられる。MSのバーニア・ロケットのことをアポジ・モーターと表記するのは間違い。



■ソーラ・システム



■ソーラ・レイ・システム



■タミー



■ディスク・レドーム



■テール・スタビレーター



■ノーマル・スーツ

バイオ・コントロール・システム

(bio control system)

バイオ・センサー

(bio sensor)

バインダー

(binder)

B.W.S. (バックウェポン・システム)

(back weapon system)

バリアー

(barrier)

バリュート

(ballute)

バルカン

(vulcan)

ヒート・サーベル

(heat sabre)

ヒート・ロッド

(heat rod)

ビーム・サーベル

(beam sabre)

ビーム・スマート・ガン

(beam smart gun)

■MSZ-000 クラッシュに搭載されたサイコミュ・システムの一種。MSX-000のサイコム・ガンダムのサイコ・コントロール・システムを改良し、より高度な機能のMSの外から出来るようにした装置。操縦者はニュータイプに限られるが、使用インカムを頭に装着し、感応波を発して指令を行えば、インカムが信号を中継してMS及びビート (ファンネル) を思いのままに操作することができる。

■MSZ-006Z ガンダム。MSZ-010ZZガンダムのコックピットに、ニュータイプ兵器の探索のためのアナハイム・エレクトロニクスによって精密に搭載されたブラック・ボックス。隠蔽サイコミュとして働く。

■最早のMSは人間と同様、頭と胴と腕から構成されていたが、近頃では最早人型と呼べる機体を持つものもある。彼大戦でジオン軍が開発したMAに匹敵する機体性能を持つ最近のMSは、人間に近い新しい体部を持つ。バック・ハックの一部を可動にしてAMBAC機能を持たせると同時に、推進ノズルの向きを変えるようにしたのが始まりで、安価で安易な容易な為、シールド・バインダー、ウィング・バインダーなどの各型へと進化した。

構造はセミ・モノコックのものが多く、バーニアとプロペラント・スペースを有し、作動してAMBACを行う。最近ではそれ以外に武器を内蔵したものも多い。

■MSの宇宙での行動制約は非常に限られており、稼働性を重視するとプロペラント消費量や大口径兵器の携行に不自由することになる。この対策として、強力なメガ粒子砲を装備したS.F.S.のような物もMSに合わせて開発されたことがあった (Gサイフォンサー、メガ・ライダー)。これを更に発展させ、MSと合体した超WRになるように考案されたのがB.W.S.だ。基本的に、様々な武器と強力な推進器、プロペラントをまとめたユニットをバック・ハックと若しくは前部に搭載する。MSZ-006RやRGZ-91・R・ガズィに採用された。

■メガ粒子砲に対してのみ有効な、ミノフスキー物理学の応用の防衛システム。機体表面に1フィールドを張ることによりビームを偏向させる。偏向型メガ粒子砲の偏角機や、リフレクター・ビートと同じ原理である。

■防弾・防燃性機体で出来た、穴の小さなドーナツ状のバリュート。機体の進行方向に向けて、バリュート中央の小さい穴からロケット・ノズルだけ突き出して、機体全体を覆う様に包み込む。そしてロケットを噴射しながら大気層の上層まで高度を下げてくると、大気の流れで減速される。これを利用して高度変更や大気圏再突入を行なう。バリュート中央から噴射されたガスが、空気を加熱してプラズマ化した大気とバリュート表面を絶縁し更にバリュートに封入されているガスによって機体材料から保護される。エコーがジャブローに進攻する際に初めてバリュートを利用した。またアーガマ級宇宙艦にも装備されている。

■MSが近接戦闘用に、また宇宙戦闘機として固定武装として装備している機体部の総称である。単銃身で複数の弾定を持っており、弾頭と液状の炸薬が同時に実弾に送られてから発射させるまでが1つのサイクルとなっており、これが爆発を同時に起こすことによって繰り返される。駆動は通常の面圧モーターで行われ、発射速度は300~2000発/分程度である。口徑は60mmのものが多い。この中でも、機体部は単銃身で作られている。20世紀後半の航空機機体の開発であったMEI(バルカン)の名を襲っているため、誤りされがちなが、3銃身の機体である。

■MSの格闘戦用武装としては、ビーム・サーベルが代表的だがジオン公国軍の初期MSで、ビーム兵器をまだ持たない出た頃の装備の1つ。MSスケーの刀剣型の型を成し、柄の部分でMSの手からエネルギーを供給して刃を加熱して剣にダメージを与える。

同様の兵器にヒート・ホーク、ヒート・ランス、ヒート剣などがある。

■MS-07の右腕に装備されている。肘MSは肘関節部を関節式のロッドで、肘MSに接続されたメカニクス式の関節を掛け、電子機器にダメージを与える。

■エネルギーCAPを応用したビーム兵器の一種。ただしビーム・ライフルとは異なり、メガ粒子ではなく高エネルギー状態のミノフスキー粒子を放出させるものである。

■エネルギーCAPを使用したMSの機体部であり、大出力のビーム・ライフルの一種。使用時はMSとムーブパル・フレームで結合され、砲口にビーム偏向器が取り付けられている物が多い。メガ・バズーカ・ランチャーに比べると出力は低いが、ずっと小型化され取り回しも容易で、近・超距離の使用が可能な高威力兵器である。

スマート・ガンとMSを接続するムーブパル・フレームには、MSからエネルギーCAPへのエネルギー供給用の電力ケーブルや照明のセンサーのデータやりとりするコネクタが内蔵されている。そして、砲や銃にガン・センサーが搭載されるので、ビーム偏向器と各種センサー・データとを合わせ、精密で安定、高精度の射撃が可能。



■バイオコントロールシステム



■バイオセンサー



■B.W.S. (バックウェポン・システム)



■バリアー



■バリュート



■ビーム・サーベル



■ビーム・スマート・ガン



■ビーム・サーベル

ビーム攪乱幕

beam confusing membranous

■メカ粒子ビームを吸収しやすい、透過できにくい「ス」のこと。メカ粒子ビームは宇宙より地上の方が有効距離が短い。吸収させて弾射したメカ粒子は、真空中であっても次第に散散していて役に立たない。地上ではそれより先に大気中の分子にメカ粒子が衝突してエネルギーを失うからである。本来にメカ粒子が吸収しやすいガスを機械的に発生させれば、そこを通過してくるビームの威力は弱くなる。これがビーム攪乱幕の原理だ。しかし、致命的なビームを受ける可能性が低くなる一方で、自分達の発射したビームも有効距離になるので、状況に応じて使い分けなければならない。

防弾網と呼ばれるビーム攪乱網原理は、このガスとミノフスキー粒子を高速度で散布する効果があり、対空戦など目標の位置がはっきりしている場合に使用される。

■現在使用されているビーム兵器は様々な名称で呼ばれているが、その大部分がメカ粒子を発射するものであるから、それらはどれも基本的にはメカ粒子砲であるといえる。メカ粒子砲はミノフスキー物理学の軍事応用として、外核反応炉に並ぶ近代戦には欠かせないものとなっている。

■エネルギーC.A.P.を用いて小型化したものはビーム・ライフルと呼ばれるM.S.によって携行される。またビーム・サーベルもミノフスキー物理学に立脚したビーム兵器だ。

■エネルギーC.A.P.を用いたメカ粒子砲のこと。主にM.S.やビットに装備される。この方式は連邦軍のRX-78で初めて採用され、以来一般のメカ粒子砲と区別されビーム・ライフルと呼ばれている。

■ジオン公報がM.A.N-08エルメスでサイコミュ攻撃システムの一環としてミノフスキー連隊利用の無人兵器開発を導入し「ビット」と名付けた。このニュータイプサイコミュ技術は、新機軸・小惑星に搭載されたジオン機動によって研究が促された。また連邦軍もジオン公報軍施設から回収して得た情報からサイコミュ技術を導入した。そして後には前者はキュベレイ派M.S.とファンネル、後者はサイコ・ガンダムMk.IIとリフレクター・ビットへと進化していくことになる。

基本的な構造は、特殊な運動を化学ロケットによるメーン・スラスターとバーニア、光学センサー(モノアイ等)、ビーム砲とこれらの制御装置からなる、エルメスのビットは全長8.4mもあり、最新の標準的なファンネルのサイズに比べるると随分大きい。

■ビットの発展したサイコミュ兵器。メーン・スラスターとバーニアを持ち、ビーム砲を搭載している。

エルメスのビットは特殊反応炉搭載型で、全長8.4mもあったが、ファンネルではエネルギーC.A.P.の性能が向上した。外核反応炉クラスの電力は不要となり、小型化が可能となった。そのためファンネルでは地味見栄車、破壊率が大幅に低下したが、その分空戦時間は短く、30機のファンネルはローテーションで登場のファンネル・ホールにてエネルギーC.A.P.とプロペラントの再チャージが行われる。

小型化が進められる一方で、Qアールのファンネルではエルメスのビット並みに大型で30.4MWものビーム砲と高出力スラスターを搭載したり、Rガンダムのフィンファンネルは、ビーム砲の1フィールド発生時をバリアにも使用出来るなど、新たな機能を追加したファンネルの研究も行われている。

■RX-178ガンダムMk.IIの飛行用オプション、またこれから発展したM.S.Z-906Zガンダムの翼部バインダーなどのこと。どちらもウェーブ・ライダー・タイプの飛行性能を担ったもので、軌道上から大気圏をすくすく飛行や、降参人を行うなどの目的として設計されている。

■M.S.の飛行、又は宇宙での航行性能を向上させるためのオプション・パーツであり、それに必要な推力や電子機器などを備え、武器を搭載する場合もある。ZplusやMk.Vでは背後に2機に付いているためサークルに似ているが、性質としてはバインダーに近い。M.S.Z-906 ZplusのファーマルF.S.U.には、新機軸やコアードがつけられているが、ビーム・スマートガンと一体式のF.S.U.も用意されている。

M.S.の飛行能力を補うものとしては、古くからS.F.S.があったが、S.F.S.がM.S.を搭載するといった形であるのに対し、F.S.U.はM.S.の一部といった形である。又、これに似た物で、他にB.W.S.がある。

■推進剤のこと。推進剤が少なくなると、その反作用を動力とする。推力はプロペラントの単位時間あたりの噴射量と噴出速度の積に比例するが、噴出速度は推進方法によって最大値に制限がある。そのためM.S.を加速したり機動をかけた際には大量(大量)のプロペラントが必要である。機体のスペース制限や、コストの削減をさせるため最近では機体に単純なプロペラント・タンクをぶら下げた機体が多くみられる。

■ヘリウムの同位元素で、普通のヘリウム(He)の原子核が、陽子2個中子2個なのに対し、中性子が1個しかないヘリウムの同位体である。D-He³反応には、テュリウム(重水素)と併用してはならない燃料である。

ビーム兵器

beam weapon

ビーム・ライフル

beam rifle

ビット

BIT

ファンネル

funnel

フライング・アーマー

flying armor

F.S.U. (フライト・サブ)

flight substitution unit

プロペラント

propellant

ヘリウム3(³He)

helium fleet

helium-3



■ビーム・ライフル



■ビット



■ファンネル



■フライング・アーマー



■F.S.U. (フライト・サブユニット)



■プロペラント・タンク

ヘリウム船団

helium fleet

も、核融合には、他にもD-T反応やD-D反応などがあるが、これら大量の中性子を発生するものはいくつか、D-He³反応は中性子がほとんど発生しないタリオンで扱い易い組み合わせである。

ヘリウム全体のうち0.015%は高くない超希少元素であり、しかも地球上にはほとんど存在しない。ヘリウム船団が木星に採掘して運ぶ他、大量生産するのは難しい。

■ミノフスキー物理学の応用によって実現した熱核反応炉によって、ようやく人類は核融合を制御できるようになった。しかし熱核反応炉の燃料になるヘリウムは、地球上にはほとんど存在しない。そこで、ヘリウムを大量に含む木星の大地から採取し、地球まで大気輸送するために採掘しているのがヘリウム船団である。

一年戦争の頃、連邦軍とジオン公国軍の間でヘリウムを輸送するヘリウム船団の不可侵の約束が破られていたことから、宇宙殖民の時代に於いて、ヘリウム船団がいかに重要か分かる。

ティターンズがベースとしていたジェビトリス(ヘリウム船団の1つである。

■MS-X8の副射の駆動源はフィールド・モーターと呼ばれるミノフスキー物理学の応用されたアクチュエータが使用されたが、後に機体のレスポンスを高めるためにマグネット・コーティングを施した。これはフィールド・ロスを減らし、時定数を高めようとするもので、実装実験に要する時間差、約5%短縮された。

■肉体の表面にある物体を、リニア・モーターで動かした0.00mmもあるレールの上を走らせ、射出速度まで加速して放り出し、その肉体の慣性軌道(又はその外)に乗せる施設。マス・キャッチャーと合わせて使用させる。

マス・キャッチャーは、マス・ドライバーから発射された物体の進む軌道にあり、これを受け止めるための装置。巨大なネットで、これで打ち上げられた物体を捕獲する。

ブースターを使用して射出速度を高くする方法もあるが、いずれにせよ大気のない星の方が都合がよいので、月面にだけ建造されている。

■全向射撃機。マジック・ハンドとも言うが、MSでは腕全体のことを指す。しかし最近のMSは、腕にシールドや武器を装備し内蔵する等、多様化している。従ってMSやMAの単純な腕のことを指すことが多い。

■ミノフスキー粒子散布技術の普及以前に一般にミサイルとは弾頭装置をもったロケット推進式弾頭のことを指した。しかしミノフスキー粒子下では電流が遮断されるのでレーダーによる誘導はできなくなり、その上超L S I等のハードウェアに直接被害が生じ、高価で大型な保護装置無くしてはコンピュータの運用は完全に不可能になった。そこでミサイルもそれまでのような小型で精密な誘導の行なわれる物は無くなり、一歩は無誘導のロケット弾に近いものか、有線の有線制御コントロール式の物だけになった。

しかし光線誘導と光式誘導の発達によって再び誘導ミサイルの開発が活発になってきている。

■ミノフスキー物理学の技術応用の一つである。ミノフスキー粒子は正負が交互に格子状に排列する。これは粒子間に働く電気力とT力によって起こるこれまでの素粒子にない性質で、これに作用するフィールドを発生させて機体を浮遊させようというシステムである。

ミノフスキー・クラフトは暫定的な反重力システムと称されるが、重力加速速度は通常の地球と同様に掛かっている。それをミノフスキー粒子の立方格子によって落下をきかえている訳で、重力をコントロールしている訳でも慣性をコントロールしている訳でもない。一年戦争時のニュータイプ・シッパと呼ばれるベガス級一基艦ホワイトベースが、ミノフスキー・クラフトを装備した初めての実戦大型艦であった。現在ではMAクラスの機体でも装備が可能である。

■ミノフスキー物理学は、もとジオン公国の物理学者で、一年戦争の直前に病死へ亡命したE.Y.ミノフスキーにより提唱された物理学である。彼はミノフスキー粒子の存在の仮定と新しいゲージ理論によって、自然界の4つの力(重力、電気力、強い力、弱い力)を統一し、大統一理論に一つの表着を付けた。彼の予言したミノフスキー粒子はまもなく彼自身によって発見され、素粒子物理学にビロッドが与えられたと言えられる程だった。

■E.Y.ミノフスキーが発見した。ミノフスキー粒子とは、静止質量が殆んどゼロで正負の電荷を持つ。これらは互に見えないフィールドを形成するが、このフィールドが内を伝播しようとする電磁波のうち、マイクロ波から超電波にかけての波長域は吸収が著しくなる。一方で超L S I等の集積回路に動作熱、発熱現象を生じさせる性質がある。

よってレーダーによる長距離探知や無線や無線データリンクは使用不可。電子装置も高価で重量もかさみ保護システムが必要になり、精密誘導兵器はコスト、サイズ、重量を同時にクリア出来なくなった。これによって近視眼は結構な変化を遂げる事になった。



■ヘリウム船団(ジェビトリス)



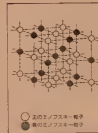
■ブースト・トゥー・バイ



■マニピュレーター



■ミノフスキー・クラフト(アンザム)



■ミノフスキー粒子立方格子

マグネット・コーティング

magnet coating

マス・ドライバー

mass driver

マニピュレーター

manipulator

ミサイル

missile

ミノフスキー・クラフト

Minovsky craft

ミノフスキー物理学

Minovsky physics

ミノフスキー粒子

Minovsky particle

ムーバブル・フレーム

(movable frame)

■アリス戦争のMSが一年戦争時から大きく変化した事のひとつに、その機体構造の主流がムーバブル・フレーム式になった事が挙げられる。これ迄のMSには2つの流れがあった。つまり近距離のセミ・モノコック式とジオン公団軍のモノコック式であり(前者は装甲厚の分割化が可能で、破壊時のリペアが容易、後者は構造重量の削減に有利で、機体内の有効スペースが大きい)共に一長一短であった。

しかし、連邦軍が実用化したビーム・ライフルはMSのビーム兵器運用を可能としたので、MSの機体構造のうちのビーム防御のしめる割合が随分高くなった。ビームに対して一般の装甲は無力で、攻撃では破壊破壊と成る事が多い。ビーム・ライフルの高性能化にもなってこの傾向は高まった。この勢を察したジオン公団軍は熱核反応のニュータイプ兵器で物理的防御は最低限とし、機体のユニット化やバリアによる生存性の方向を目指した。この流れは戦後のMS開発に継がれていったが、一般のMSのレベルではビーム兵器に対する有効な「盾」は未だ無く、近年では最低限の装甲以外を働かない設計が多くなってきた。ムーバブル・フレームはそうした中で生じた構造で、それまでより優れた作業が可能となり、故障発生率の低い内装で信頼性の高い完成されたシステムである。

このムーバブル・フレームの登場が、後にMSの機体各部を大きく入れ替えた変形を行なうMSへと変化していく主因となった。

■作戦運用はメガ粒子砲と同じだが、小型の熱核反応炉を搭載し、MSに扱える最大のビーム兵器であって威力は通常の主力兵器の2倍に達する。

しかしあまりにも質量が大きく、移動用のバリエーションを自ら備えているのだが、それでもMSが判断するに足る機動力不足である。また熱核反応炉は最低限の物を使用しているため、過熱性が機内に蓄積し、次の発射までの空白時間は無防備となる点が重大な問題である。

■メガ・ライダーは、発展型メガ・バズーカ・ランチャーにS.F.S.の機能を合わせた新兵器の総称である。これまでのメガ・バズーカ・ランチャーは、ジェネレーター(熱核反応炉)が低出力であり、連続した射撃に大きな制約があった。そこでメガ・ライダーでは高出力熱核反応エンジンを搭載することによってこれらの問題を解決した。2基の熱核ジェネレーターは大型MAクラスの強力なものでS.F.S.としてもかなりの性能を発揮できた。

メガ・ランチャーの動力源として搭載で再チャージ可能なEパックを併用することによりこのクラスのメガ粒子砲の中では最高の過熱性能を得る。

■宇宙空間で3つの天体が行なう運動(3体の軌道の運動)は大変複雑だが、地球・月系を考えた場合、人工衛星の軌道や、月の軌道のうち、赤の中心から見て互いの相対位置が変わらない軌道(月と人工衛星が同じ角速度で地球を回るような軌道)があり、発見者の名をとって、ラグランジュ点(La Point)と呼ばれる。ラグランジュ点は、L₁~L₅の5点があり、L₁~L₃は地球・月を連る直線上にある準安定点(あまりバランスの良くない軌道)、L₄・L₅は安定点で地球・月の距離を一定とした正三角頂上にある。これらの点はスペースコロニーを建造するポイントとしては比較的好用といえる。また、ラグランジュ・ポイントとは、地球・月系だけのものではなく、他の天体(例えば太陽・木星系など)にも存在する。

■ここでのリフレクターは、メガ粒子ビームの反射部のことである。

ビーム・バリアーなどと同様1フィールド・ジェネレーターが主体になって、リフレクターに射込まれたビームを特定方向に反射する。

ビーム・バリアーなどと違って、ビームが低出力でない限り、しかも大規模な偏向が必要なので、高度な1フィールドが必要である。またビーム・バリアー同様連続した作戦には大量の電流が必要なので、射撃のタイミングとシンクロさせて、ビームがリフレクターに達する瞬間に作動させる。

射撃位置(MSの位置)とリフレクターの位置はある程度の距離が必要なので、リフレクター・ビットやリフレクター・インコムといった形で使われる。

■いわゆる第2世代のMSの特徴的な部分の一つとして、そのコックピットが挙げられる。第1世代のMSの最大の欠点の1つは、パイロットの射出装置が無い事であった。もともと省スペース、軽量化を主目的としたものであったが、MSが戦術格化することによってパイロットの生存率の低下が問題となってきた。そこで第2世代で自給出ポッドを兼ねた「全天候型シート・リニア・シート・システム」を導入した。これでパイロットは死傷なしに全回復の回復が可能になった。

この新しいコックピット・システムは大変良好であり、旧来のMSもリニア・シートに組み替えば総合性能が向上する。この改造を施された機体も数多くある。しかしこの射出システムでも熱核反応炉の過熱には過かされることが多く、かつて価格の上昇を理由に採用が見送られたコア・ブロック・システムが再び見られる様になった。



■ムーバブル・フレーム



■メガ・バズーカ・ランチャー



■メガ・ライダー



■ラグランジュ・ポイント



■リフレクター(ビット)



■リニア・シート

メガ・バズーカ・ランチャー

(megabazooka launcher)

メガ・ライダー

(megarider)

ラグランジュ・ポイント

(Lagrange point)

リフレクター

(reflector)

リニア・シート

(linear seat)

メーカーと、そのMSの特徴

モビルスーツは、一年戦争の始まる以前に、ジオン公国軍が国力の上で劣る地球連邦軍に対してミリタリー・バランスを互格にしようとして開発した。それ迄は考えられなかったタイプの人型兵器である。一年戦争でミノフスキー粒子散布術が確立して以来、連邦軍でも選べばならぬMSの開発に成功し、戦場はこれらによる近接戦が主体となっていった。初めてMSが戦線に登場してから20年足らず、その間にMAやTMSの壁など、機動兵器の進化には目覚ましいものがあり、当然の様にMSの開発や進化に尽くしたMSメーカーは多数存在した。

■ZIONIC (ジオニック)

ジオン公国最大手のMSメーカーであり、MSという兵器自体を世界で最初に開発したメーカー。

ミノフスキー粒子の散布技術がU.C.0050年にジオン公国で完成された。ジオン公国国防省はミノフスキー粒子散布に伴う戦術の大変革を予測し、各兵器メーカーに全く新しい主力兵器の開発を要求した。これに対し、MSの原型となる人型兵器を提示したのがZIONIC社であった。この試作機は一見するとムダなと思われる側面と側面を利用した斬新な新翼機動装置(AMBAC)により宇宙空間での機動力に優れ、軍に正式採用となりMS-01の型番が与えられた。そして、U.C.0075年には、MS-01に多くの改良を加え、機体反動を抑えたMS-06が量産された「ザク」の愛称で呼ばれた。

その後続した一年戦争を通じて、ジオン公国の主だったMSの開発・生産を行なった主要なメーカーだが、戦後、会社は連邦政府の他害を防止され、アナハイム・エレクトロニクス社に吸収されてしまった。しかし、技術者の中には新機種の開発した時期に外務省のアステロイド基地アクシスに拠出した者も多く、後にネオ・ジオンの兵隊開発に携わっていた。

MSのスタンダードであるモノアイ

や液体中バリス・システムなど、後のMSに与えた影響は大きい。

■MIP (エム・イー・ペー)

宇宙機動戦の技術に優れたメーカーで、ZIONIC社と共にミノフスキー粒子散布下の新型兵器開発に参加した。このMIP-1Xを提出したが、総合性能とZIONIC社に敵した。しかし無重力空間での機動力が高く、決にこれをMAという概念に発展させ、MA-05「ビグロ」などのAMBAC式/高機動MAを開発した。

■ZIMMAD (ジイマッド)

ジオン公国内でZIONIC社のライバル会社であったが、MSの実用化では大きく遅れを取っていた。しかし、ZIONIC社のMS-05、MS-06系列は地球地上での機動力が不足し、運用量やコストのサポートが欠かすなかつた。無重力ジェット・エンジンを初めてMSに搭載し動きを速くした。MS-09系「ドム」、「リックドム」がそれであり、一年戦争中盤以降は主力量産機として大活躍した。

一年戦争終結後、共和国軍の装備の改定や整備を行なっている。

■ANAHEIN ELECTRONICS (アナハイム・エレクトロニクス)

地球に本社を持つ巨大企業集団。主に宇宙に対して投資を行なってきた。一年戦争終結後、各コロニーの経済が

維持出来たのも、この企業のアコ入れによるものとされる。それ以前から宇宙開発にはさかんに投資しており、当時のジオン公国でも支拂収支を返したてであった。

一年戦争終結後には元ジオン公国のZIONIC社を吸収・合併し、急速にMS開発技術が進み、あっという間にMS開発大手メーカーとなっている。M社開発に携わった巨大な工場は、高度グラナダ・シティに存在する。表向きは社長はコウエル・J・ガバランだが、裏ではメラニー・ビュー・カーバインがその実権を握っている。メラニーは、月務工連合会長、地球連邦商業通商促進理事等の他、地球連邦議会工業部副総務理事も兼ねる。言わば政治・経済界の要人の存在である。

巨大な市場としての需要を持つ宇宙産業に目を向け、大規模投資に力を入れた経済を再度活性化させる為、エコーゴの急速な消費・兵器を海上空宇宙戦争を勃発させたのも、実はメラニー・アナハイム社であった。故にエコーゴのイデオロギーに共感した訳ではなく、ディターンズが勝利した場合もネオ・マラツィ等のMSを供給したりもしていた。

ディターンズ完成の同年U.C.0084年、元ジオン公国士族シャア・アズナブルからアナハイム社に接触があり、かつてジオン公国のパイプ役を担っていた故典が交際した。その結果アナハイム社は、シャアからの技術的な交換条件を受け入れる代わりに、アクシスの開発したガンダリウム合金の結晶や生産加工についての技術導入を企てる事になった。これはMSの装甲材はもとより、特にムニパブル・フレームとジェネレーターの高歩に大きな影響を与えた。

ガンダリウムを使用したアナハイム

ム社最初のMSは、シャアが身を置いたエコーゴ専用宇宙空間に開発されたRMS(後にMSA)-055「リソク・アイリス」であった。第2世代MSとしての要素を完全に備えた機体であり、アナハイム内では、「ヤングダム」とも呼ばれた。

これに引き続きアナハイム/エコーゴでは、第3世代MSの検討が行われる。『プロジェクト-Z』のコード名で、TMS(可変MS)の実用化が進められた。リック・ディアスの次に設計されたMSN-00100「百式」は、当初可変ムニパブル・フレームを使ったもののTMS「ヤングダム」として予定されていたが、変形にトラブルが多め、変形機構が省略されたエコーゴ独自のガンダム・タイプMSとなった。この頃から、アナハイム/エコーゴのTMSには、モビルスーツ1号を冠したコード名が付けられ、高機能高性能ガンダム・タイプのTMSが次々と開発されていった。(但しMSA-006「メタス」は例外)

グリアス戦争で、地球連邦がエコーゴ主権の新政府になってからは、アナハイム・ガンダムは連邦軍、アナハイムのプロジェクトへ受け継がれ、主力となる第2世代MSの機体と共に、連邦軍との関係は深くなった。そして第1次ネオ・ジオン戦争終結後には、地球連邦軍の新機体MSのその存在を認めるに至らなかった。が、同時に両軍ネオ・ジオン軍のMS開発競争にも及び、U.C.0083年においても、「影の戦士」的なスタンスに変化は無し。しかしこのネオ・ジオン軍MSの開発によりサイコミュ技術は飛躍的に進歩し、連邦/ネオ・ジオンのミリタリー・バランスを握つたには一役買った。と云えるよう。



▶アナハイム/エコーゴの「プロジェクト-Z」は、主にジオン公国で開発されたRMS-055「リソク・アイリス」。



- ▲MIP社が開発した宇宙機動戦装置(MA)。その中でも最も多く生産されたMA-05「ビグロ」。
- ▲ZIONIC社と云うよりは、「MS」という兵器自体を代表する機体。MS-05「ザク」。(図は、最新生産型であるMS-06FZ)
- ▲MSに初めて無重力ジェット・エンジンを搭載したAMBAC式、MS-09系「ドム」シリーズは、それまでのMSに比べられぬ機動力を備えた。(図は、MS-09R「リックドム」)

スペース・コロニー、その構造と概念

スペース・コロニーとは、地球上の資源の枯渇、エネルギー、環境、人口増大などを解決する目的で、人類移民のために建造された人工天体である。これによって20世紀以上が経ち、一般戦争前の人口は30億にも上った。スペース・コロニーという名称は、これらの総称として使う場合に、1基1基を指す場合がある。

コロニーは、地球・月系の3つのブランチ・ポイントに作られたサイトと呼ばれる7つの基盤から成る。1つのサイトは50〜40基のコロニーで構成され、遠く離れた地に「パンチ」と呼ばれる番号とニックネームが与えられる。一般のコロニーは「サイト7-1パンチ、グリーンノア1」という風に表われる。

これだけの大量のコロニーを建造するには莫大な資金が必要であり、しかも地球から直接送るのには非常に費用が掛

かり、割に合わない。月や小惑星から資源を得る。月からは、マス・ドライバーを使って、チタン、鉄、酸素を、月の土壌に含まれない水素、重炭酸、炭素などは、小惑星を軌道バス資源などで地球の軌道周回軌道に移動して来て採取する。

■開放型コロニー（アイランド3タイプ）

コロニーの構造には幾つかあるが、主流となっているのはIS、C、O、ノールの要請としてアイランド3（島3号）で開放型コロニーと呼ばれるタイプである。半世紀前、20世紀後半、2000年の何らかの理由を以て建造された。莫大な圧力容許のような形をしていて、この内部に人工の光を発生させる。全体を2分間に1回の割合で回転させる。この内部の環境は、地帯内にも等分され、1つ置きに居住区を3面取り、残りの3面は「光の洞」と呼ばれる「光」にする。

外部に張り付けられ、太陽で反射した太陽光を採取して居住区を得る。

■閉鎖型コロニー（ジオン・タイプ）

開放型と並び、閉鎖型と呼ばれるアイランド3と同等サイズで開放型のないタイプのスペース・コロニーも、数ながら存在する。意がけないので、居住可能面積が狭くなるが、内部の中に人工の光を発生させる。ミノフスキー物理学を応用した人工太陽が考えられ、サイト3にこのタイプが多いことからジオン・タイプと呼ばれる事もある。人工太陽移動のためにコロニー周辺に大規模な太陽電池式パネルを張る必要もあり、コストは高い。

コロニー・レーザーに改造可能な事も、閉鎖型コロニーの特徴である。一般戦争中、ジオン公国で初めて実用化され、ディターンズの建造したグリブスとあわせた、これまでに2基が造られた。

■球型コロニー（アイランド1タイプ）

円筒型コロニーの他には、アイランド1と呼ばれる球型コロニーがある。これもオールによって建設されたコロニーで、半径300kmの球体を1分間に2回転させ、内部静電圧で15Gの人工重力が発生する。この居住区と農業地区を合わせたのが1基のコロニーである。オールの軍では、アイランド3を建造する前段階の比較的小規模なコロニーである。

■その他のコロニー

前述の円筒型コロニーの、閉鎖型や開放型を2つ繋ぎ合わせたコロニーとして、グリーン・ノア（グリブス）やスウィート・ウォーターなどがある。これらは一時的なコロニーであり状態も極めて不安定で、その数は少ない。



▲アイランド3（島3号）タイプの開放型コロニー。図はサイト7・パンチ・グリーンノア1



▶開放型と閉鎖型を2つ繋ぎ合わせた、不安定なコロニー「スウィート・ウォーター」。数基が造られていた。



◀ジオン・タイプの閉鎖型コロニー。見た通り、ミニアが強い。（図は、サイト3の例）

MS/MAの型式番号の方則

■ジオン公国軍の型式番号

公国軍の「MS」はモビルスーツの、「MA」はモビルアーマーの略号である。先頭に付くのは実機名、主頭に付くのは水陸両用を、Nはニュータイプ専用であるを示す。ナンバリングは開発機からカウントする。このナンバリングは、たとえ1機のみが試作機であっても、正式採用されたら合算される。

■地球連邦軍の型式番号

連邦軍はRが連立開発であるを示すが基本となる。一年戦争終結後、MSはジオン公国軍の機名を、地球連邦軍の型式番号に統一された。従来の略号である、試作機はRX、開発型は開発の略号を向のにつける。例 RGM-79「GM（ジム）」が、MSの略号が増えると共に、従来の略号が簡略化された。

試作機は RX-001

開発機は RMS-001

と、新たに統一された。数字は、上2ケタが開発地、下1ケタが開発機名を示す。

一年戦争中に使用していたMSに關しては、開発地を消す際に、臨時使用していた番号を継ぎ足して使用した。MS開発はグラナダ、ジャブロー等

の兵器開発能力のある基地で製作された。それを兵器開発施設名にのみ、承認、取下的という前章が確立されていった。

但し、開発予算の少ない基地や、元ジオン公国軍の技術が多用された基地では、臨時施設名のモディファイや、ジオンで研究開発していた物を開発発展させた物も見受けられる。

開発基地のコードは以下の通り、

- 10- グラナダ
- 11- ニューノア
- 12- コンペイトウ（ソロモン）
- 13- ニューバ・パオ（ター）
- 14- パズル
- 15- ニューギニア
- 16- キリマンジャロ
- 17- グリブス
- 18- ジャブロー
- 19- ジャブロー

これらを使用して名を挙げながら、RMS-100「ハイザック」

が、RMS（開発機）の、10（グラナダ）8番目のMS、という量になる。

MAの場合に関しては、開発基地の略称と試作機コードを組み合わせた。

例、MRX-000「サイコガンダム」

これは、M（ムラサメ研究局）、RX（試作機）-000（8番目）という量

た。

■エーゴの型式番号

基本的にエーゴは、地球連邦軍から発生した機に、MSは連邦軍の物を使用していた。

が、リック・ディアスが誕生するに至って、分業上の型式番号が必要となった。又、極端にリック・ディアスの開発が先行していた為、機名を流したエーゴは、連邦軍の型式番号/RMS-000を付けて、情報を見逃さなかった。（3ケタ数字の上2ケタの0は、連邦軍開発機に存在しない）

ディターンズの戦線が激化するに伴い、コード番号を区別する必要上からエーゴのコード・ナンバーは、以下の様に規定された。

MSB-000

エーゴのMSは、大量生産された為、試作機も標準機も上記の様に記号された。但し、MSの後の0は、生産工場の種類を基本とする。エーゴでは、試作機がAナンバ（ア）ナバ（エ）トロニクス社が基本。試作機1機の場合などには、設計者が、プロジェクトの略字が入るケースもある。

番号が増殖し入れられる為、実際に使われる場合、番号が前後する事も有る。

エーゴ最初のMS、リック・ディアスを000とした。以後は、

RMS-000「リック・ディアス」

MSN-100「百式」

（ナガノ主任設計、例外として00100と記す）

MSA-002（不明）

MSA-003「ネメ」

と、続く。001、リック・ディアスは後にMSA-000と改められている。

しかし、「Z計画」誕生のMSは、アナハイム社内の前プロジェクトで多数が同時進行された為、グリブス戦争中頃に機名はなくなり型式番号に矛盾が見られる様になる。故に、ローン・アウツ時の機名を流す手段として、基本型を基盤しつつ各プロジェクト・チームで、追加手段を乗り込んでいる。

例、MSA-001「Zガンダム」

MSA-002「Zガンダム」

これらは、通常ならそれぞれMSZ-001、MSZ-002と記す事存在である。が、MSZ-001「Zガンダム」がMSZ-002の機名としてこのラインを引かれた為、これら「Z計画」誕生MSは、仮ナンバーとして実行した。これは、推測の設計が存在し、その設計が本格化するまで簡略化していったのである。

■ジョトリスの型式番号

MSの動力源〜その形式による違いについて

MSの動力源は、大ざっぱに2つに分れる。

①平、足、バインダーなどを動かすための動力源

②M回動機構（プロペラント噴射）

このうち①については後述の方法があるが、②は全てのMSで共通である。

有名な、ミノフスキー・イオネス・核反応炉と呼ばれるジェネレーターがある。

先日、原子力発電所で問題になっていた核分裂型ではなく、水素などと同じ原子核が融合する際放出されるエネルギーを利用する型の原子炉がある。

現在研究されている熱核融合炉と違って、原子の結び目を留め留め子を使

ってやるのではなく、ミノフスキー物理学を応用したプラズマ保持が供用されている。これによって、原子炉の小型軽量化と、大出力を得ることが出来る。

熱核反応炉は、最初に述べた①の動力源として動かし、熱を解放する事によって、②の動力源にもなり得る。③の様にプロペラントを熱心に通して噴射すれば、推進力となる。これを熱核ロケットと呼ぶ。

図1は通常の液体ロケットの構造を表わした。液体ロケットでは、燃料と酸化剤の2つをプロペラントと呼び、化学反応で熱エネルギーを発生させる。反応後の生成物は、ノズル内で加速さ

れるように家えて、自らガスとなって噴射される。ところが、熱核ロケットでは燃料と酸化剤とは別に、推進用ガスとして変化する物質を燃料と燃料とは別に組み込む。これは原子からエネルギーを受けとるもので、前記推進用エネルギーを発生しない。プロペラントと、エネルギー源である熱核反応炉（核融合炉）の燃料がプロペラントを構成する。

熱核ロケットは噴射するプロペラントを全て直前に燃焼したが、プロペラントとして大気を利用するのが、熱核ジェット・エンジンだ。これは熱核反応炉から、水素を媒体として大気中熱エネルギーを伝えて、大気を高速で噴射する反作用で推力を得ようとするものだ。これと②の目的のプロペラントが

少なくとも2つあり、大気中ではこの方法が有利になる。但し熱核ジェットは大気の無い宇宙では使用出来ない。そこで、宇宙では熱核ロケットに切り替えて使用出来るハイブリッド・タイプのエンジンが5つ存在した熱核ジェット/ロケット・エンジンである。

熱核ジェット/ロケット・エンジンには、最初述べた①の機能を追加したものが、熱核ジェット/ロケット・ジェネレーターである。5ガンダムと同様にはこのタイプのエンジンが搭載されている。つまり、5ガンダムの下半身は、一般のMSと同じ様に手足を動かすエネルギーを発生させると同時に、宇宙でも大気中でも推進力として使えるのである。



図1 液体ロケット



図2 熱核ロケット



図3 熱核ロケット・エンジン



図4 熱核ジェット・エンジン



図5 熱核ジェット・ロケット・エンジン

“無重力”と“無重量”について

後述軌道上では、物体の重量が感じられなくなるが、無重量状態とは無重量状態とは異なる。重力とは地球界にある物体の中心から一方向に、ガンダムで舞台となる先述の環境は地球の重力場といえる。重力加速度が感じられないのは、重力が無いからではなくて、自由落下しているからだ。この様な状況では、重力の加速度があるにも関わらず、無重量であるかの様に感じられる。これを無重量状態と呼び、工学的には無重量とは区別されているが、アクション仕様の等価原理によれば同じとされる。

さて、それでは自由落下（重力に引かれるままに落下すること）しているのに地球に落ちないのはなぜだろうか？ 地球は地球の重力に引かれて引かれるので、高度は下がり地球に近づいていく。しかし、図のように等速直線運動しようとする慣性が働くので、物体は地球から遠ざかるだろうとする。この遠ざかり具合と重力による落下バランスが取れると、地球からある距離を保ち、いつまでも地球に近づく事なくグルグル回り続ける。これを軌道という。このバランスの取れた地球を回るスピードというものは、軌道の高度によって

違う。これは高度により重力加速度が異なるためである。地球の中心からの距離を r 、万有引力定数を G 、地球の質量を M 、物体の質量を m とすると、重力加速度 $a = \frac{GM}{r^2}$ となり、円軌道の速度 $v = \sqrt{a \cdot r}$ で表わせる。実際の軌道の多くはもっと複雑な軌道であり、ケプラーの法則によって表わされる。ガンダムは地球軌道の最上層で、平面的な軌道で公転するMSや宇宙戦艦は基本的に地球を中心にグルグル回り続けている。一見宇宙を漂っているMSの軌跡も秒速数万キロメートル！

でプロバしている軌道。

●重力加速度 g と軌道の高度 h によって異なる重力加速度 a は、 $a = \frac{GM}{(R+h)^2}$ で表わされる。この式から軌道の高度 h を求めることができる。



これは原則に、設計オブザーバーであるパイプタイマー・シロコウの機文字“E”を入れ、PMXと示す。後は機体機にナンバリングされる。メッセージを、000とした以後、

PMX-000 “メッサーラ”

PMX-001 “バラス・アナネ”

PMX-002 “ポリノーク・サマー”

PMX-003 “ジ・オ”

と、続いた。

■機文字・ジオン軍の機文字番号

機文字の英字は、A(アークシム)M(モビルスーツ) X(試作機)-000(開発機)が基本。000世代と、000世代があるが、これは開発機が2つに分かれている。もちろん、この2つに分かれた各々の中に、同時進行で開発のプロジェクト・チームが存在する。

例、一年戦争開始にジオン公国軍で使われていたMSは、殆どその後の開発機としていた。

MAに関しては、A(アークシム)MA(モビルアーマー)-000を基本とするが、結局これに当てはまるのはジャム・フリン(AMA-01X)のみである。

●グリプス戦中、アークス・タイタンズと一時的に協定を結んだ際、アークス・タイタンズは連邦軍と見做され、MMTナンバーが付けられた。同公国軍時初期の様に単一プロジェクトにより汎用開発を共同化した。

高度化した重量機AMS-119 “千ノドーク”は、旧ネオ・ジオン軍の、000世代の機体でベースとなっている。機文字3文字は、A(アークシム)MS(モビルスーツ)の略であり、旧公国軍の機体にも使われてきた。本機にNが付く場合は旧公国軍と全く別

として、ニュータイプ専用である事を示す。つまり、MSNナンバーの機体は、旧公国軍のMS-01“ジオン”以来、実に13年振りにそれを継承した形で表記される。

MSN-01 “ザク・サイコミュ”

MSN-02 “ジオング”

MSN-03 “ザク・ドーガ”

MSN-04 “ザザビー”

又、機文字MAであるNZ-333 “アズール”は、旧ネオ・ジオン軍のNZ-000 “クワンサン”のナンバーを継承した機体である。

■ロンド・ベルの機文字番号

U 0005年以降の地球連邦軍内ではMSの開発に対してあまり積極的な姿勢を示さず、多数存在した開発機も、量産機は少量生産のみしか活動していなかった。直には、連邦MS史上初めて、量産機MSをアナハイム・エレクトロニクス社にて全面的に製作・生産する事になった。これがRGM-79“ジェ

ガン”であり、この機体番号は、RGMが一年戦争以来継承されているGM系MS特有のもので、-01は、UJ 0009を示す。

この時期、超難航・高度化した機体形式番号をシンプルに引き継ぎ機が決められている。これは、法則に拠るあまり複雑化した機体、多少は制約があるけれども適度な優先する方法である。(旧用アメリカ軍の、B-1や、M-1等に見られるのと類似)故に、あくまで特例であったRGMガンバが、UJ 0009になってまで変われる事となった。

以下、新機MSは全て外郭開発部隊“ロンド・ベル”に託されている。RGM-Z-01 “J・ガイ”は、先述の英字は開発の機体を使用してあり、RGM-79 “ガンダム”の機体、-01は、UJ 0009年以降、RGM-79 “ガンダム”は、伝統的RGM(試作機)ナンバーを継承している。



『ガンダム・センチネル』を支えたのは、物語と同様、増幅し共鳴しあうある意識である。様々な異なる経路、視点が、限界へ向かって完全燃焼しつつ、『キット化』という巨大なムーヴメントへ。

『センチネル』は、読者にとってリアルタイムの熱い通過儀礼であったように、また集まった『ガンダム』世代の才能たちにとっても、一つの“出発の儀式”でもあったに違いない。

彼らは何を考え、実行したのか…。

同じ“ガンダム第一世代”として、誌面には見えない、スタッフたちの『ガンダム』への“想いと訣別”をクローズ・アップし、再び『センチネル』を検証したい。

一つのビリオドが打たれた今、高橋昌也、かときはじめ、あさのまさひこが、三者三様に自分の『センチネル』を語る、戦争回想録『リアル・ガンダム・センチネル』。

INTERVIEWER & WRITER/KENJI MURASAME

村雨ケンジ

Produce/MASASHIRO GISHI

INTERVIEW REAL GUNDAM SENTINEL

SUPREME UNIT × KENJI MURASAME



便らのガンダムに ニュータイプはいらない

——今回の「ガンダム・センチネル」

は、小説としては内容的にも歴史的に様々な影響や関わりがあって、かなり実地的な作品ですが、いかがでしたか？

そうですね。連載中は、模型と連動させるため「こういうものが出ます」という打ち合わせがあるんですが、やっぱりモデラーが実際に上げてくるかという問題で、コロコロ話がかわっちゃうんですよ。ここでこういう設定が変更されたから(笑)とか、作例が落ちちゃったから今出さない方向でとか、まあ、文章書く人間の方から言ってしまうとあまり理想的なものじゃないんですけども、「ガンダム・センチネル」って話はフォト・ストーリーで、写真があってひとつ、ってことなんで、今更にある程度文章自体でグラフィックなことを色々やっちゃうかなというところがありましたね。

——今回の資料は、かなりの量でおられる部分がありますが、連載中と今回では、断片としてかなり「隠れるもの」にも違いがありますよね。

そうですね。本誌の連載時点っていうのは、模型雑誌っていうのが明確にあるんで、模型となるモデルスーツなりや艦船しなきゃ仕方ないんで、まあいい人間的なものってのはほとんど完成しちゃってますよね。A-110に關しても、まあ連載時は最後まで明かできなかった部分があるんですが、最終でまとまった時点では、ある程度できたんじゃないかなというところですけども。

——フォトストーリーにおける作家の役割というのは、簡単に言えばどいふストーリー・ラインをつなげばいいんですが、今回のA-110の戦艦を軸の、かなり断片的な取り組みだと思ったんですが、その断片は何ですか？

もう、ものすごく最初から「ニュータイプ云々」って話があって、これだけには絶対にやりたくなかったんですよ。

——どうしてですか？

今、ガンダムの世界観の中で「ガンダム」って名称のロボット自体が、昔のヒーロー・ロボットみたいな形で、神性を帯びたものになりつつあるんですね。大魔神とか(笑)。すでに宮野賢二の小説の「ガンダム」の世界っていうのは、「ガンダム」はひとつの伝説になっちゃってるようなロボットでずから。

そうならちゃったガンダムに意図を込めたいっていうのがね、必要になってくる。だから、迷の意識で書ければ、人間の心がいってきただけに神聖に力を発揮するっていう「マジンガー」とかありましたけれども、そこから今化していったものをまた元に戻すっていうこと、人間にしても、ある程度

高橋昌也

「戦争」ってモノは、気持ちの 良いモノじゃ、困るんですよ」

■DATE: 1989.7.5

■PLACE: 作中「ARTBOX」

高橋昌也

1961年生まれ。次子豊樹(故人)中に、母の「ガンダム・フォーム」に着想。旧版の「ストリーム・ヘース」の一角として機体設計等で活躍。同時に、模型雑誌の裏方に徹することもある。その内情性が開花した(ア)、コミックボンボン誌「A110」で新作書デビュー。その後、雑誌大流行の「ゲームブック」を日本で最先に発表・文藝化した人でもある。「ガンダム・センチネル」では、断片(1/4)担当。次巻、新雑誌「ガンダム・センチネル」発刊予定。現在、ゲームグラフィックス版コミックノイスイ編集長。

INTERVIEW **REAL GUNDAM SENTINEL**
MASAYA TAKAHASHI × KENJI MURASAME

チャクチャクことやってる不良学生みたいなものと意外と友達だったりする部です(笑)。そういう風になりたいなって思ってるね。

——「モデルグラフィックス」の読者とか、アニメにこう熱かわれていく少年たちにとっては、どちらかというところ、リョウ・ルーツに憧れつつも、オフショアに近しいと思うんですよ。で、心理描写なんかもそれを裏返してる感じなんですけど、

確かに、それも充分見越したもので
す。「お前ら、もう部屋中でイジイジ
とどまってんじゃねえ！」という(笑)
ところはありますね。

例えば、不良少年の持つてゐる様な不健康さってのは、タバコすつてみたりね、大人のやつてゐることに倣れてる訳ですよ。ただ、ああいうオアショーのタイプっていうか肉体的な所のある人間の健康さってのは、例えばロリコン・マンガとか、盗撮とかね、オレンジカードの裡邊とかで、こっちの方がよりアブナイんですよ。

“GG”の読者の投稿なんか見ても、一番多いのが「一人で遊べるゲームを何冊につけてくれ」とか。

——高麗、鮮魚湯と粉。

ぼくらの時代ってのは、例えばゲームって“人生ゲーム”とか、いわゆるパーティ・ゲームですよ、ところが、ファミコンができたかったりして、1人で奥深い空想の世界の能がらっちゃうんです。で、そこに没頭しちゃうところで、ある種これは精神的なドラッグなんですよ(笑)。

だから、まあ、管となにかやると
いうことに憧れつつも出来ないんです
よね。で、特に上手いことをついたな
ってのは永野博さんですよね。

——うん、ああそうですね。

1人で膨大な空想世界を中々2年生の
 時めたりから(笑)割ってて、それき
 とりあえず取りくんじゅうと。でも、
 ファンの子たちっていうのは、自分で
 考えることしないんで、人供のつくっ
 たものに開きしちゃうんです。まあ
 あの一、それは「ガンダム・センチネ
 ル」でもある訳なんですけれども(笑)

リアルな戦場描写と、
日常の中の鮮死と――

——たしかに、BF、アニメ、マンガ共に、例えば『F3』や高橋留美子のマンガなど受動的で気持ちのいいものが多いですね。そういう意味では、『センチネル』は珍しく辛い。

そうですね。今、戦争が喧嘩よりよく
らうと思うんですよ。

—(續)—

INTERVIEW **REAL GUNDAM SENTINEL**
MASAYA TAKAHASHI × KENJI MURASAME

MASAYA TAKAHASHI × KENJI MURASAME

——でも最終的にでてくるイメージ
ってのがね、母のイメージが強いのは
どういう所でしょう。

最初はですね、あの、ALICE自身
の進化にしたがってある程度変化し
てるんですよ。最初はリョウ・ルー
ズの妹的なところから最終的には女性
あの一途になっちゃうんですけど、
——最終的にはフシギがなくな

う死に方しますよね。あれはどういう
面にとったらいいんでしょうかねえ？
彼が属してる社会とか、作者が対象
にしてる読者層ってのはね、すごく、
母的な世界っていうかね、中にいると
思うんですよ。あの死に方はすごく美
学的な死に方なのか、否定的な死に方
なのかっていうのがねえ。

あれは否定的な死に方ですね。オフショール自身がフラれちゃってで番じですよね。逆に今度は、それに失念してしまうという形でのとらえかたでかまわないと思う。

——そういうアニメの状況編まで盛り込めたという意味では、高橋昌也という作家としてはね、これでとりあえず「ガンダム」に対しては「つぎ」とい

前がついたっていう感じはありますか？

そうですねえ、ある程度快意はありましたね。逆に言っちゃえば「ガンダム・センチネル」の方での読者のお手紙っていうか、お便りなんか読んで一番ビント外れたのが「今度の映画版はがんばって下さい」という(笑)。「逆襲のシャア」と思っていてんの。これ1冊者に快意でしたね、言っちゃえばね。

——あの当時の「センチネル」っていうのは、まあ、ガンダムって形を借りて、作家の持っているアニメを語っている状態ですけども、形としてはどうしてもカバーになっちゃいますが、今後も「ガンダム」を継ぎ続けられるんですか？

確かにオリジナルはやりたいし、やらなきゃいけない。どんどんアニメ化とかから、やっぱり新しいガンダム世代ってしてくるから、僕のやる仕事はガンダムではもうなくなっちゃってる気がするよ。

作家で小説家、脚本家さんでいらっしゃるけれども、あの人は昔、ボレノ小説なんかを書いてたんです。で、

しばらくそのベルノ小説をやめて、ある日出版社に行ったときに編集員から、「あんた何しに来たの？」って言われたらしいのね(笑)。これは作家の世界では、やっぱり芥川賞なり直木賞なりとらなきゃだめだったことで、やっとったのが『黒い伝説』ですよ。ねえ。

だから損けないのが今までやってたのが「プラモ狂四郎」だとか(笑)『MS 戦記』だとかっていうね、結構ガンダムの話ーこーについて書かれてたんです

1作やっぱり自分なりのものを置換・
 変なりで出して、それで評価を見な
 かっていうところですね。今ガンダ
 ムって名前がついてるだけで、4割から
 5割は完全に割引きして考えなきゃ
 いけないですね、自分自身が、力みたい
 なもの。

文中にもある通り、高橋昌也氏は『センチネル』の中に、かなり率直のメッセージを含ませている。しかし、注意深く読めば、そこには氏自身の自戒の様なものが隠れられるはずだ。

高橋氏に限らず、彼らの世代は少く、「ガンダム」に対して強い愛着の念を抱いている。それが「センチメンタル」という企画をこまめに仕立て出し、疑いも、うがもない。彼らは、生まれつき備わったそこそこ愛らしさを素直にだけ見せている。しかし、そこに受けるのではなく、前の世代を愛するることによってしが、次のステージへは迷わないのである。備わったけれど、本当の愛し方は得られないのだ。

「野性の復讐」が高橋「センチネル」のテーマであり、『センチネル』自体が宮城氏にとってもその長い旅の始まりのように感じられた。

※出典：ゲームマガジンファイナル入稿。最終内容はこの雑誌とコミックのノイズの複製版。

※9 一羽を脱獄したタカラの人気ゲーム
ラストには獅子まで登場する異色なゲーム
だが、一番の強敵で難点ボールが「流石
長男」と「善悪無常」から「流石は母で
の長女」と「無敵の地獄」へと変わる
※10 徳川幕府作家。もとの友人だが幕府
作家にならず、生活のために一時異国へ
渡った者でボムノ小説を書いていた者は青

●11 コロシタボンボン通儀のガンブラマンガ。クラフト同名義で通儀にも異様に並んでいた。作風はやまとなで。

"センチネル"をより楽しみたい人の為に――

高橋昌也パート藤澤書SELECT 4

(解説) 高橋昌也

「女王陛下のユリシーズ号」
アリス・マクドナルド著 長瀬喜伴 訳



南洋戦争冒険小説の大傑作。この本は、他の作品と異なり、自分自身に多大な影響を与えているといっても過言ではない。朝鮮兵隊の内部が異常なまでに真に迫るという推測もこの本を通してもらえば分かる。カボック・キッドという登場人物「だいたい心にくれたな」で泣けるのは本当に素晴らしい。

「ちょっとピンぼけ」
ロバート・マキバ・道 実著 藤井 昌子訳



写真家ロバート・キャパの第二次大戦の戦場記。軍人でもなく民間人でもない切れぬ銃身カメラマンという立場から見た「戦争」は非常に興味深い世界。カメラマンであるがゆえ、普通の軍人さんが気が付かない、気にも止めない無に注目をあてている戦争のディテールという面では本物の写真家としての気遣いの面がでてくる気がする。

『ニューヨーク物語』
ピーター・ハリス・著 空羽陽城 訳 M3-507

ニューヨークの文壇ってのは凄いと
思う。なんでこれだけ無駄が無く、美的な
表現が出来るんだろう。又無く文章上の
自覚である。ちなみに作者のビート・ハミ
ルは元ボクサー。無のような体格の人が
「赤い色の美しいパンチ」の原題はこの人の
経験である。

『アメリカの肖像』
アントン・マイラー 著 サンリオ ￥60,000



もう純粋だけれども極めてノンフィクションに近いフィクションの傑作。第一次大戦からベトナム戦争まで従軍した軍人一家の物語で「軍人がなぜ軍人なのか」というテーマをくどいほど語ってくれる。センチネルだけれどじやなく、よまでの自分の評価に自信した「義人さん」達の「義人」としての行動原理や価値観はご自身の影響が大きい。

INTERVIEW REAL GUNDAM SENTINEL

HAJIME KATOKI × KENJI MURASAME

フォト・ストーリーは 撮る前に勝負が決まる/

——「センチネル」でのかときくんは、デザインからフォトストーリーの絵コンテまで、1人MでいえばJ・ジョンスンみたいな八面六臂の活躍だけど、

BFXスーパーバイザーもやってるんでしょ？ 随分のコツって何？(笑)

遠近感、興行きかなあやっぱり。それと光線、結構いいかげんなところもあるけど、実は(笑)。

——かなり露骨な写真だったけど、NABAの写真参考にしてるの？

んー、意識してやるけど、実際の宇宙写真の描写ってのは、結構メメツとしたものが多いから、ロボットなんかにあんまり応用できないね。ガンダムの宇宙船は、ゴチゴチしてるし。

——光源や反射光なんかの設計も、コンテの時点で考える訳？

もちろん光線は考慮するけど、ただリアプロの素材とかがなくてカッパになったり、単品写真と変化をつけて反射光を使わない場合もある。

あとは興行きのある配置だね。船とビルスーツにしてもわざと大きいものと小さいものを組み合わせたり。宇宙船の手前に小さいものがあっても、遠くにいるはずの宇宙船が巨大に見える。

——結構的な構成力の発露だ。ただ、口でいうと崩り前の様子がする(笑)けど、それを撮るのは大変だ。

設定はなんといっても単品ページが主体だから、その為には手と足とかの可動が犠牲になってる設定なんかもあるって、モデラーに謝って、一部壊してポーズを組んで合成したりね。

——被害程度も管理でしょ。

うん、被害程度は常に考えている。特に船とかは真横から見ると分にはいいんだけど、斜め前方とかから見たときに全体にどーしてもヒントが合わなくて困る。

——それは、難出を撮るんでしょ。

焼り込む、もう調子悪いところまで焼り込む、32まで焼り込む(笑)。それでも合わない場合もある。そこで解決になるのがビデオなんだよね。これだ

かときはじめ

「ストレンジな“リアル”のラインって
いうのは、送り手としては怖いよね」

DATE: 1998.7.10
PLACE: 万寿草CAFE TOMMORROW



かときはじめ

1965年生まれ。大学在学中より、雑誌等のイラストレーションやマンガ家アシスタントを手始めに。機銃工を専攻したが、興味が湧いて機銃に至る。「センチネル」ではオール・デザイン・ワークスの絵、フォト・ストーリーのビジュアル・コーディネイト・担当業務を手掛ける。

お顔にその部分、経験に照らしあわせての
は多いよね。

100年未来だって、 古典物理学は存在する

——確かに「センチネル」の特色の
一つに、モビルスーツを始めとした科
学数値があるんだけど、「SF考証」とし
てはどういう仕事をしたの？

「ガンダム」ってのは、確信という正
感衝動といっしょで、モビルスーツがあ
ってコロニーがあって、ミノフスキー
粒子がある訳で、まあ、それきり出
しちゃいけないってゆーことだよな。
きれいな鋼板がとれてる訳だから、そ
れを壊さないように、「センチネル」と
してはむしろ僕は悪徳さんの顔面に結
核考証まで口ばしつっこんじやった面
があるんだけど。

まー、SF考証なんて別に僕がしな
いでも良かったんだよね。彫かしいし
(笑)関係者である以上、電力とか運動
エネルギーの問題とか、そういう細
分を拍子「ガンダム」位にはおさえたか
った。例えば、ゾディ・アックが、敵
コトンの質量があると仮定すると、地
表に落ちるとそのエネルギーだけでメ
ガトン級のエネルギー持つてんだよね。
だからそこで悪徳さんの火薬蔵でと
かあったんだけど、過剰保護だけで何
メガトンも使うこと不可能なんだよね。
T.N.火薬爆弾なんだけど、だから、
そういう部分はおかしいとかね。

——なる程。測定出来る範囲だった
の？

まー、勘かだけだね、何々所か。
特殊って、ニュートン物理学の古
典物理学と、近代物理学があるでしょ。
あえて言うことは大抵古典物理学なん
だけどさ、近代物理学も結局古典物理
学でまかなえない範囲をフォローして
るだけで、古典物理学だって日常生活
や運動から比べてゼロに近い極大な
スピードでワックリに暴らしてるとい
い。で、それ以外の非日常的な
状態にまで拡張したのが近代物理学な
んだけど、別にそれができたからって
ニュートン物理学が不都合になった訳じ
ゃない。同様に、ミノフスキー物理学
が世の中に登場したとしても、そ
れ以前の物理学が否定される訳じゃな
いんだよね。拡張されるだけだから、
上置き換わってあるけど、それまでの
ものが使えなくなっちゃう訳じゃない
でしょ。で、そういう意味での作用
反作用の法則とか、そういうものは
が通則に作ったウソからはみ出すのは
確信していると思う。

——そういう意味で、実際のモビ
ルスーツのデザインにも反映してるア
ーサーだね、やっぱりその世界なら
の約束事だね。例えばコロットの腹面
部分のものは、プラチナと直径3
mm位の棒つづつなってるじゃない。
あれは足立ってるとあって、垂する
に数十ナノのロボットを見ている訳
で、軸荷重を求めたら何万トン、



何十万。大丈夫か不都合になるんだけ
ど、ロボットなんだからそうする他な
い訳で、「じゃあこの世界では、この
軸でもつことにします」っていうこと
にするなら、じゃあ腹面以外の軸はど
うなんだと。例えば胸のハックひとつ
開けるのにとても巨大なヒンジ
がついてるかと思えばさ、腹面部分は
その3mmの軸だけで立ってたりさ、
とかじゃなく。

——ムーバブル・フレームなのに(笑)
まあ見ててそれなりに不自然さ
を感じない程度だね。

それから、一次大戦頃の飛行機と
かさ、減速が貼ってあるじゃない、今
の飛行機でもリブとかさうだけど、そ
ーメントの翼から前面をいやる断面
係数が大きい形にしてやると、同じ材
質や重量でも強度がでるとか、必恭必
敬。まあガンダム世界は100年先、たか
だか100年ともいえるし、近い未来の確
な事もするけれど、でーまーしくシ
ミュレートすると100年前に比べると未
だた自動車が発明になって、今プラス
チックになっちゃってる。未来のロボ
ットが何で出来るのかなんて分からな
いけれども、ある意味その辺は完全主

義のリアリズムは捨ててしまっ、現
代との共通部分というのがある程度
取り込まないことにはサブジャンク
ションというのがある。だから想定しう
る、理解しうる範囲でワグナーじゃない
と来しないうちというか、試案のモノだ
からね。実験小説だったらまた別だけ
どね。

ガンダムの“顔”は 人型愛の象徴だ…と発見

——今回は、オリジナルでありなが
ら「ガンダム」というキタをあらかじ
め解られて仕事している訳だから。
当初のバンダイの言ってる来た合体し
て変形して最終的ガンダムというレ
ギュレーションの中ではそれなりに満
足したことが出来たと思う。それから
時間と予算の中ではないかなよったさ
がしになっちゃうけどね。

——よかったさかし(笑) 今回の仕
事は、「ガンダム」を振りながら自分の
興味やあで満ちることが出来る訳で、
反復路に出来上がってる「ガンダム」か
らはデザイン前に悪徳さんい制約も
多かったよね。

うん。まあ、僕は悪徳さんの小説

と同じで、やっぱりガンダムって、
トランスフォームするものをやりたく
て、ムーバブル・フレームが出したか
ったんだと思うんだよね。そうであ
うと勝手にこらって解説して、まあ、
仲合するっていうよりも、好き嫌い
というやつをして、取り組んでいっ
たって感じだね。

——そうやって、あえて「ガンダム地
球」(笑)に機軸時にとび込んでみて、
自分なりに発見したことってあるア

ーサーだね。まず一番大きかったのは
ガンダムの「顔」だね。僕は元々バン
パー・アームとかに乗った方じゃな
かったから、いわゆるガンダム・ファン
の平均的な趣味の比重がわからなくて、
それ内情にかなり乗っかっていてい
うことは発見だった。

——あー、なるほど(笑)

僕はあんまり顔に興味を惹いてなかつ
たんだけど、そでうに影響されて、
だんだんそのガンダムの顔っての
を敬慕するようになった。

やっぱりロボットは人間の本能的な
部分に近づくっていうね、一種の
フィギュアだからさ。フィギュア
別に顔がコトじゃなくて、もともと

ゆとがきつてお味でしょ？ 数字もさうだけど(笑) そういう人間型きしたものでいうのは常に愛情の対象な訳だから。僕はこれまでロボットってもの、異物的一種だと思ってたんだけど、どうやら、フィギュアという枠の中にくれるっていう、そうして考えると顔

——それまでの、モバイルスーツ制
てのは、あくまで「機軸」としての。
僕が昔小学校の頃とか落着きしてた

かって顔の「いいロボット。あたまたかい
 ならクワビはなってるって言う」
 だから顔の方向が昔からなくていいもん
 じゃないかって意識があったんだ。だ
 から調剤科に会えるんだからね。でも
 それは一種アニメのロボット物としての
 理解しなかったって言うんだよねえ。
 そうした子供の情愛の萌芽として
 フィギュアがまつられてられるん
 いう時点で、純粋なものの認識
 なくともいいんだけど、その意識
 逆になんて顔面通して「ああ、ロボッ
 トなんだよ」っていう口調に理解し
 ながら、愛情の刺激でっかって忘れ
 ていたっていう、尻がつかなくなった。
 夢生した異状(笑)。

モデラーなんか、顔笑所で「こういう顔がイヤ」というのでやめたのが、俺でもあるもんね。特にあさの先生とか美意識しっかりしてる人だから。あと丸根とかね、ボンドとかね。彼らがその辺フェティッシュな美意識で薄平してるから。

——そりゃそうだよ。モデラーって
“形”を構築するのが仕事だもん。

設定島のボーズなんかにしても、ファンの人に、馬とかもベースがあつてるとか情報量が多いとかそういう以前に格好良くなぐちかいけないのがあるっていうね(笑)。アピールしなくちゃ

「はいはい」という、設定画の意図との
情報が受け取った人に伝わっていない
でゆーんじゅーなんだよね。最近も、
別に『センチネル』に限らずアニメの
企画進捗にもロボットは魅力的じゃ
なくちゃいけないから、設定画全体が
——『センチネル』では、そーいう

風に色々はノウハウを学んだ訳だよね。ロボットの企画に限定していえば。次に、そのノウハウをどういう方向に使って行きたいと聞ってる？

ただ、もう一度使うことは簡単だし、実現可能なんだけど、やっぱりそれは何度もやって面白いものじゃない。はっきりした進歩ってのはないといけな
いから、そういった部分では何かしら
ないといね。

——今まで培ったものに+αとして
自分のもっとやりたいようなものって
ある？

ガンダムなら2つ、3つあるよね。どれを持張してもないし「00802」っていうのは、こまごまいろいろアプローチだったでしょう。たとえばの「ガンダム」を違った形で解釈する、同じ社会を。いわゆる、ユニバーサル・センチメンリという架空の世界をシミュレートしている世界が、それを例えようという方向で引いた断面と、x方向で引いた断面と違うじゃないア。そういう意味で、なんかしらこれまでもと違った断面というものは抽出されて

——「ガンダム」以外に、自分なりのオリジナルもそろそろ考えよる？

それはもちろんあるけど、さっきも言ったようにロボット物だと、ファンの嗜好ってのが、わかってきたね。全然違ったロボットのメカロボット物の企画っていうか、アイディアっていうか、やりたいものにあっても、ファンに命令するか、ファンを啓蒙するかしから

留いとけいれん然上ね

——どっちをやるかっていうと困難
でしょ？

そんなことないよー(笑)

かとははじめ氏の発意で非常に興味深いのが、国のモビルスーツ戦だ。ガンダムを始めとするキャラクター・モデルは、往々にして戦艦という現実への愛情に埋没しがちだ。その中で彼の姿勢は、もともと「戦艦」の根元的な「現実の対象への愛情」を再確認させてくれる。

そして、映像や絵画もまた、現実の風景のシミュレーションである。彼が明晰な図型の中に持っている楽しいビジュアルもまた、どこかに必ず存在するのである風景に準じてる意味では、またMS網と相似形にロマンチックである。

そしてまた確かな、経験を通してか「本物」はつくれない。そうでないものは全く「偽品」というので、一層重要な自らの意識をなくしてまうことにある。その模倣では、文中にあるように、彼らがGFXの試行錯誤を繰り返し、経験値と表現を深めているのを、なかなか見られず、L.M.などと思わせて信じてもあり難くも怖い。是非の区別を僕らにも覚えてもらいたい。

※11 高が台座に出す3つの図案、その中で一つの図案にまとめて読めるもの。ちなみに、映、手塚治虫はこの才能が天才的だった、と絶賛が揃っている。

"センチネル"をより楽しみたい人の為に—— かときはじめパート薦選書SELECT 4

・（解説）カとキはしめ

「スペースシャトルの科学」

新田豊計、監 設計 46507



航空宇宙技術研究所の研究グループリーダーを務める重鎮による、現実的な航空宇宙工学の紹介と解説が特徴。なぜひんげんの自由の国以上が厳格な国かという逆説。先進国とはどこにいったらいい。大気圏へ再突入するのはどんなに大変か。これを読んだらガンダムを愛しても驚かない男

「教學革命」的政治學

不同 著：廖 山怡 廖 山怡 M22



現代地学によって彼等は、一見同様に
見えても異なる要素の存在と、自然の
多様性の保持が、共に保たれたチー
ムであることを知った。こうしたイバ
レーション（非均衡性）は、ガンダムのシ
ュースや映画でも対峙してきた。また、
環境を先出ししたマンハッタン計画がそう
であるように近代の巨大力は「秘密を存
在」であり「技術本質型」であり、これは置
かに社会的、政治的な影響を与える。と、少
ななしく語られた。未来科学を推進する動
けにならう。

「新刊」

力ヲタル也。



現在映画。またかと思つた人も多いだろうが、MBファンを自称する人に向一読を薦める。此作を問わず、大抵のMB評論家は、この本の筆重を受けているし、また、この本を否定する際は、MBVLMのゴシップを否定する事になる。一般にMB評論ばかりが有名だが、実はイラスト・ストーリーやスタッフのエッセイ、星野真から杉並圭吾の執筆による解説まで読者取り寄せた幅広い内容である。

【中核】 2005

『世界レース1999』



ありふれたタイトルからは想像出来ない内容。3つの大発見によって音楽宇宙旅行が現実のものになったという未来の地球。虚構と現実の巧みなメールシュートロームに読者のセンスが試されるだろう。関く出来た日付ファンのようなワンダーなアインディアの楽しみ方は、ミノフスキー粒子の発見に似ている。



あさのまさひこ

「今度は僕たちが『ビリビリッ』と来るモノを送らなくちゃ…」

■DATE / 1998.5.5
■PLACE / 方南町STUDIO CUBICS

INTERVIEW **REAL GUNDAM SENTINEL**
MASAHIKO ASANO × KENJI MURASAME

あさのまさひこ

1965年生まれ。デザイン学校在学中より漫画・イラストを始め、ムック等を手がける。学生末期には雑誌『ガンダム・ライターの』にも足をつっこみ、編集テクニク(?)で通った「技術」を導入、とりあえず無に問題を起こす「戦うライター」(笑)と賞われ、それがそのまま「戦うライター」(専任)にスライド移行する。「センチネル」では、総監プロデューサー兼ディレクターの傍、3Dコーディネイト等を担当。モデルグラフィックス編集部を経て、現在フリー。

「正しいガンダム像」がガンダムをスポイルする

——「ガンダム・センチネル」は、当時の「なんでもあり」のガンダム・シーンのアンチ・テーゼとして、かなり斬実な世界観づくりを志向づけられてただけぞ。その「真面目なガンダム」ってというのはどういうことなの？
ぼくは「センチネル」が「普通のガンダム像」だって気持ちがある。まあ、定義自体がアイワイなんだけど、ただ、クリエイター達がもともとガンダムの世界を踏まえて動いているのか、わかっているかというのは問題だと思う。それが出来ない作品というのは、お煩うだよ。

——一つの作品から、前後をまたいでシステムやルールが生まれていくという現象は、「ガンダム」じゃ顕著だよな。その中でこまごまガッツリつくり込んだ「センチネル」って、原作者の富野由幸さんあたりから見たらどう見えるのかなあ。

気持ち悪いんじゃないかねー。求道が肥大化してるっていうか。

——その肥大化している分だけ、本編シリーズより時代と融れている感じはあるよね。実際、原作者自身が書いてる経験もあるんだけど、「ガンダム」とは違ってくる感じはあるし。

って言うか、一度ガンダムというムーブメントが終わった時に、ファンのおのの勝手なガンダム像が出来ちゃったんだよ。みんな自分の中で再構築しちゃって、富野さんが作った新ガンダムでさえ「違う」と判断しちゃって破綻が出来るって。そういう意味で、「センチネル」ではその各々の価値

それは、模範の世界に貴族道を
持込んだということだよね。自由だ
った趣味の世界に。

そういう意見はあるよ。ストレスた
まらねたって感じ。でも、模範地
帯って、まだ整理されてないジャンル
で、模範自体の難易度の権もアバウト
だから、送り手は、(読者が)作れない
のに作れるという見せ方も、作れるの
に作れないって強がることもできたん
だよ。僕は、その混沌とした状態に
飽きたというか、他のメディアのシス
テムから誘われる事が、すごくつま
なく思ってきたんだよね。だから、「ぼ
くたちは、あなた達には出来ないこと
をやりますよ」とうせなら公言す
ることにしちゃって、そのかわり、そ
れを言うからには本当に読者の出来な
い事をやることにしたの。例えば模範
としての解解を必ず100%表現するこ
うなこと。だから、そのために、モ
デラーの個性や解釈が違えば、強制
しなくても良かった。

——そういう意味では、モデラーも
“自己表現”的なスタンスから、筆端を
交えさせることになったの？

まあ、で、こういう作り方をしちゃう
と、僕に降らず、スタッフ各々の局

を立場や自然と明確化して来ちゃうよ
ね。今までの模範雑誌作って、つま
り“設定集”がディレクターで(笑)、
モデラーがアーティスト(笑)だったん
だけど、違ってたよね。やっぱり、そ
れはそれで成立するんだけど、じゃ、
それでいいのよかって思っていて。横
山さんとか(小)誠さんみたいに一
品モノであってもセルフコントロール
出来る人は別に別に、やっぱり
モデラーはモデラーでしかない。否
定的な意味じゃなくて。模範雑誌って、
モデラーの事、ライターって言っちゃ
うでしょ。確かに書くけれども、
あくまで制作文だから、3Dヘラント
ンレートする時の彼らがほかにそれな
りのみの語りべなんだよね。シビア
な事を言え。

——まあ、キット作例の場合は、作
例自体がキットへの批評を込めたよね。

だから、今まではライターと呼ばれた
人たちの文章って、僕も一時期それに
含まれる訳ですが(苦笑)、もう彼らが
アーティストだった時代(笑)には、何
をいっても良かった。てにほが出来て
なくても、あくまでも説明文にすぎな
いから。でも、今度は自分の役割を心
持てないオーバー、スタンスしちゃう

奴、文章書いてユーザーと通うるコ
トだけが目的化して、モデラー制作がオ
マケになっちゃう奴ってのが増出した
んだよね。つまり、そもそもここ数年
の模範雑誌って、すごくヘンな本だか
ら(笑)。

——それは(笑)

で、読者の方の受け取り方もね、本
来の模範雑誌的なニーズなんてモノが
消えかかってグラフィック化してるから、
だからマンガ¹だけ書いても怒らない
のね。怒るところが喜んじちゃう。も
し自分のトリトリじゃなくても読み
取れるエッセンスがある、っていう契
機な発想がすでに流通しちゃった。

そういう時だから、モデラーがモデ
ラーたる役割、っていうのをすごく強
調したかったし、モデラー・イコ
ール・ライターじゃない、っていうの
をハッキリさせちゃったのね。あくまで
“センチネル”に限定するケースだけ
けど。もちろんモデラーあつての企画物
だし、彼らの必然性や重要性というの
は心算でるし、それが出来る実力を持
ってる事を持って良いけど、システム
内における自分のスタンスをよく考
え、勝手な方向性で社会標準に付加価
値を加えるなって事 happened。その

作例の価値をよそへキットは読者の仕事で
あり、それは変え得た。

ムーブメントを通して 次の世代に託したいもの

——たしかに無知無識なレベルに
なってる。技術の発展にはなってるし。
そして、その決定版といえる「書」にも
作れる——シリーズへ、既存のキッ
トを組み立てる環境というのは、偶然
にしては上手すぎる(笑)。

そこはさすがにすぐ来いスベンのトリ
ックなんだよね。さガンダムってスク
ラッパしなくちゃならないから、普通
の読者には作れなかったと思うんだよ
ね。で、キットがリリースされても、
結局未読の物と別モノだから、やっ
ぱり本誌内刊と同じレベルまでは持
ってけないわけ。読者の情を量じゃ
ないで、読んでみてくれた人には、
“お礼”として意図的に「君の手の内
を明かしてあげよう」ということ
なんだ。だから、すぐ来いスベンの
のレトリックっていうか、そこらへん
はすごく考えた。

——キットが製作される工程と、そ
の環境、さらにそれをオリジナルに近
く改善するというのは、“センチネル”
のシステムに読者も参加しているとい
う価値観を考えてるね。

インジェクション・キットが決まっ
てからは、わざと僕もね、意図的に誌
上で、読者との模範に関する知識量や
経験値の違いを明確化したというの
はある。そういう僕というキャラクター
が、ユーザーの代表としてメーカー側
へ行って戦ってきますよっていうスタ
イルで連載を引っばったわけ。でもメ
ーカーのキットはあくまで完成品は読
者によるものだから、たとえばそれが
確かにガンダムであらうと戦っても
やっぱり自分の物にはなり切らなかった
——という事で、持ってきた読
者には“完璧”なものを作れるキリスト
を提示しよう、という構図。これは、
かなり計画的に考えてた。

——多少はあつていえば、横山
さんの“日付”のキント化はね。

全く、あれ。僕がインジェクション
キットの企画を載せたりしたのも、あ
の頃ホビージャパンで体験したこと
をアップ・デイトして、僕なりの付け
加えて出したことだよ。細は
キットって未知だし新しいメーカー
で、その体制の中横山さんという方
が、反対論的に企画を潰さないとパー
ツをこうしちゃうってやってくれたの
を、今風にしたいというわけ。

——そういう意味では、まさに「タ
ヤビニヤンニヤン」的な。

うん。雑誌模範が初めてリアルタイム
性が重視された企画なの。昔雑誌系
雑誌と同じで一晩一晩の全てに
価値がある。一晩でも目をそらした
ら、失格っていうね。だから“センチ
ネル”では、それこそが重要なんだよ
ね。キットが出て共通の出来たって



CONSIDERATIONS ABOUT GUNDAM SENTINEL

——ガンダム・センチネルは
アップトゥーデイトした
鉄腕アトムであったか

村雨ケンジ

TITLE ILLUSTRATION/Hajime KATOKI



Is this you...
or are YOU you?



FUTUREWORLD

●本編「未来世界」ポスター。人
類を救うロボットたちが、人
類と対峙する人間的な姿となる。

▼映画「エイリアン」の合成人間アダム。映画館に
は見たくないキャラクターぞい



▼「マシンナーズ」(89年)より、少年とロボットの
合体シーン。ロボットが
バカになった超人的展開
である。(©立見肇)



予備公演のつくろい。T.V.ニュー
ースでは、放送しアニメ「鉄腕アト
ム」(1963年)のオープニングが流れて
いた。ある種の喪失感を現実と感じ
ながらも、僕は、アトムに喪失感を
感じていないことに気がついた。

単純に考えれば、それは僕が「鉄腕
アトム」が放映された時期(1963~66
年)には、まだ全然幼であったからだ
といえる。しかし、それ以上に「鉄腕
アトム」に代表される科学の繁栄、未
来を担う未来のヒーローとしてのロ
ボット——というヴィジョンに対して
僕は素直にリアリティを感じられずに
成長してきたのである。

ロボットの2つの本能

ロボットは、人類の夢だ。
その夢には幾つかの側面があって、
その殆どは、ロボット文学の根拠にス
トレートに姿を現わしている。
まず、ギリシア神話「アルゴ船物語」
に登場するタロス。ハリウッドの
映画で頻りにリリィティを感じられず
に成長してきたのである。他
国の侵略者を略奪するスーパーヒーロー
の兵士だ。

そして「ビギナリオス」。キプロスの
王がつくった象徴の女性像で、やがて
生命を持ち、王に恋される。有名なフ
ランスの作家・リンドンの「未来のイ
ヴ」に登場する絶世の美女アダリー、
「ファイブスター物語」(1985年)のフ
ティマたちもこのエロチシズムの両端
である。

「鉄腕アトム」という作品には、こ
ういった人類のロボットへの夢——と
いう本能が、寓言的にふんだんに内
含されている。この舞台背景には、ギリ
シア神話と同じ想像力を解放する。
魔術的な科学文明が、高度成長へ向
かう当時の日本の社会が求めた夢とし
て描かれている。

僕らの世代にとってのロボット・ア
ニメといえば、まず「マシンナーズ」
(1972年)に代表される、心は誰にす
まない機械的な機械としてのロボット
である。彼らは契約的な力と服従であ
り、正しくタロスの末裔であった。当
時の僕は、手塚治虫の描く愛情や愛情
を持つロボットたちには、童話的な人
類の様な幼穉さや、科学を無視した非
合理的さを感じられなかった。

この時期のアニメ・シーンに、マシ
ンナーズに代表される種々、人間が操
縦する機械としてのロボットのあり方
は定着した。この時点でロボット本
来のエロチシズム(フェティシズムな
ものは別として)、人工の知能や感情
は、鉄腕アトムとは分離されたのである。

この頃の人工知能型のロボットとい
えば、映画「ウエストワールド」(1973
年)や「未来世界」(1976年)のア
ダム。タロスの殺人ロボットであったり、
人工知能の個性性をフリーキーに異
質化した「人造人間キカイダー」(1972年)
など、やがて「エイリアン」(1979年)
の「リリィ」に似ていく様なキャラク

ターが多い。もちろん、この背景には
公害問題やオイル・ショックなど、「ア
トム」というネーミングに象徴される
様な万葉以降の歴史的な夢色の未来社
会に対する、反動的な社会状況や不安
感があった。

しかし、この時期のSFアニメには、
人工知能と合理的マシンのせめぎあい
が無かった訳ではない。竜の子ロボの
「新造人間キカイダー」(1973年)が
それだ。一般的に後述する鉄腕ロボ
ットは「鉄腕アトム」(1979年)が最
初と思われているが、この作品が元祖。
内容は、ロボットの祖、カレル・チ
ャペックの「R.U.R.」(ロボットという
言葉を生み出した、チェコのSF小説)
に基いた、ロボットの反乱によって人
類が滅亡されてゆくストーリー。こ
こでは、既にタイプの原型を模範ロボ
ットが出現しており、その合理性と人
工知能の主人公(なんとな、A.L.I.C.E.)
と同じく、人類学習習(ノ)のエロチ
シズムという、ロボット本家のいわば
アイデンティティの戦いが、真のテーマ
であった。

とは言え、この時期の巨大ロボット
SFの殆どは、スゴモノのメカ・エ
ンションとして存在していた。操縦する
男の子たちは皆学生さんで、オノム
も悪い子で悪くも悪くも、それ以上に
巨大ロボットにフィックスした。そんな
中に現れた革命が「機動戦士ガンダム」
であった。

ガンダムに モビルスーツは不要か

ここでロボットたちは、さらに激
化した兵器として扱われることになる。
主人公の愛憎描写やドラマ、SF
設定に重点が移り、主人公も以降の
野心的なたちから、ナイーブな青年
へと変化していった。

「ガンダム」は有名な巨大ロボット
ではない——とは、そのころによ
くアニメ・ファンが外部の人々に言
った言葉である。また「ガンダム」は
ニュータイプに象徴される人類の革新
の物語である」とも。ここでロボット
たちは、ついに知能のみならず、ド
ラマとも分離されたのである。

それなら「ガンダム・センチネル」
を含むガンダム・ストーリーや、著
作者自ら書く詳細編。巨大ロボ
ットは必要なかったはずである。そ
して、ロボットを見た。ニュータイプ
人類の革新の物語のドラマこそ、も
っとも「ガンダム」がであったはずなの
だ。しかし、ロボット版の「ガンダム」
が、果して「ガンダム」になるのだ
らう。

否だ。「ガンダム」におけるロボ
ットというメカニク的な面白さと、ヘ
ヴィなドラマ性というものは、手塚と
テーマが相反しているが、それは人類
の生と死の物語のようなものであ
って、どちらかの側面は「ガンダム」
という二重一
体の側面を意味してしまふのだ(もち

う。ロボット模きの「ガンダム」など、商業的に存在するはずはないのだ。

TV『機動戦士ガンダム』以降、極めて観念的で青春小説の情懷を呈した富野アニメとファンの中で、モベラという人種は、その流れとは無関係にあくまで表面的・機能的に、モビルスーツへの情熱を傾けてきた。これは、言い換えれば、彼らこそが「ガンダム」とそれが持つ愛する「ロボット」という普遍的テーマに対して、もっとも正しいスタンスを取り続けていた、ということなのかもしれない。

事実、アニメと共にドラマが死んだ後も、ドラマから捨てられたはずのロボットたちは自律的に進化を続け、やがてそれらは独立した表現やメディアとなって、遂にドラマを形成させてしまった。なんとも惜愴というか皮肉なこの状況は、シマノの『都市』を思わせる、すぐれてSF的である。

そして、その巨大ロボットの系統樹の、亜長類たるガンダムの進化論の決定版として登場したのが、『ガンダム・センチネル』である。

「センチネル」は
アナログ版に美しいノ

「ガンダム・センチネル」の魅力といえば、作画やデザイン、フォト・ストーリーなど模型師らしい要素はもちろん、ストーリーやSF設定、さらに各種の企画、キット化を始めとした展開まで含めた、幅広く圧制的な情報量である。

しかし、加えていえば、『ガンダム・センチネル』のもう一つの面白さは、方法論やシステムの面白さでもある。特に、今や全ての異端や邪道すらも取り込む巨大なシステムと化した『ガンダム世界』へ斬り込む方法論と、そのために生じてしまう新しいシステムの関係は、ライブ感に溢れ、スリリングだった。

『ガンダム・センチネル』の姿勢は、ディレクター自らが語る通り“真面目なガンダム”である。オリソンの正確な理解と把握、ルールの徹底的な厳守によって、増幅し拡散しつつあるガンダム世界を収束しようという試みだ。

今や「ファイブスター物語」の様に
無意識的にディコンストラクション
(ここでは、多くのモテダラーが表現処理
で行為を極端に肯定するものではなく、
その方法論を作品テーマの核として機
械的に取り入れているもの)を指すし
てしまうような作品も増えている現
在。この「カンダム・センチメンル」の
西内西尚とも言える方法論は、ポップ
ではなく純文法的、アナログ的とする
筈。

かつての芸術や思想科学が膨大な日常や自然界の中で“生”や法則を求められた様に、僕らは現在、情報の大宇宙空間の中でマックス・ヘーデルムンのように生きていく。そこから

山に「フレンジ」で、それこそ晴れくらかやあな方法論である水野浩や高岡剛の語りで、「ガンダム・センチネル」はガンダムであるかゆえに、生まれて「素」を育みたく存在30である。そして、あくまで正面から「ガンダム」しようとする、そのアナログ性ゆえに「ガンダム・センチネル」は巨大なポテンシャルを要とし、アナログであるかゆえに、作品は近未来を火としつつ膨大な熱量を見せながら圧倒的に輝いている。そして、僕にはそれが、ニューディサイズとオーバーラップなのだ。

また、「なんでもあり」を凝した「ガンダム・センチネル」が、正統的な「ガンダム観」というより、逆に後祭りとしてはアンチ・テーゼとして機能してしまうところに、「ガンダム」の広さ、というべきところがあるように思える。

(これは原作者自らの書く連続編も同様だ)。

「鉄腕アトム」と
「ガンダム」を競演もの

さて、情のロボット史観からすると「ガンダム・センチネル」に、A.L.I.C.E.という人工知能の美少女（に違いないのだ！）が再び現れたのは、とてもエキサイティングな事件であった。

ALICEの相定にあるものは、言うまでもなく、ある種のエロチシズムである。人工知能が、人間の承諾すら受け入れて人間に近づいてゆく——という、アイデンティティーの恋愛物語であったという点も氣に入っている。

ALIとEという、不思議な名前に通いつた少女を教えるのは、一体に変わった年を代表するものである。この二重交差行為は、『ファイブスター物語』での「モーターヘッド」という行為（MGは別冊『新機軸大戦記』39頁参照）で既に描かれていたが、柔らかな肉体的な持つエロチシズムとは鮮明な対照的な面を、強さによってかき立てる精神的な思想が、人間の人間たる肉体の限界を越え（まるでニュータイプのように）、それでもまた人間に片思い的な愛なりをかむのは、またエロティックだ。

その道標——チェンヤは、リョウ
ルーツ、全体的に観念的な登場人物の
多い「センチネル」の中で、最も空
想のロマン・ローラの味であるR
& R(笑)。他者を無視した様な、感
情的でマナクノ野性が、彼女の女性
と感情をもちたててゆくという展開は
ロボット・アニメ史を逆走してゆくよ
うで愉快だ。そして、そこに立ち現れ
る悪役が、伝説のララ・スンと同じ
——その心(も指弾案い)。

護るべき（インプットを待つ）聖少女と、ジョッシュ・オブショアを救済する男性（即えて胎内願望のゴクビット）という相反するイメージ、そして強くありたい自分と一致する、巨大騎士の女性。そのイメージを全て分けた

待つ。Ex-Spaniumはめくめく快楽装置である。

そして、それらの欲望とは、ロボットという概念が生まれたときからある人間の「変な」のだと思う。つまり、それを再認識した「ガンダム・センチネル」は、モビルスーツたちを、今再び「鉄腕アトム」のロボットたちへもどしてくれたのかもしれない……と思えるのだ。アトムから36年、あの頃は度々あった科学夢、現在はリアリティのあるものに変わってきている。

そう考えると、あの『機動戦士ガンダム』というドラマも、巨大ロボットという人間型の鉄の箱が、人間の柔か

▶映画「アルゴ」の主演俳優の一人、タロス・ラウリスはクレタ島の出身。島内にはいくつかの美しいビーチがある。

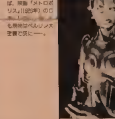
▼リザダンの『東京のイブ』より
貴女アザリーの内面描写。その内
面描写が細かい。ちなみに彼女の
転生は下・あ・えり(アザリ)。



▲今では亡き手塚治虫先生の『鉄腕アトム』より、
ALL ABOUT ATOM / 10手塚治虫・講談社



10



▶最も初期で美しい、白ポット造形といえ
ば、映画『メトロポリ
リス』(1929年)のロ
ケーション・モデル
も、幾何学はペルジアン
宮殿の様に――

BOYS OF "GUNDAM SENTINEL"

PHOTO STORY "GUNDAM SENTINEL" STAFF

■上巻 SUPREME UNIT

■原作 高橋昌也

■演出 柳川真幸監 絵コンテ B.F.K.アーツ・イサー
キャラクター・デザイン ス・デザイン コーポレーション

かときはじめ

■3Dコーディネイト 志村 プロデュース 絵監修 製作総指揮
あさのまさひこ

■主要協力 (株)バンダイ

■EDITORIAL DIRECTOR

あさのまさひこ

■ASSISTANT EDITORS

大石剛史

STUDIO CUBICS ARTBOX

■ASSISTANTS

佐藤昌弘

水戸 潤

■WRITERS

村町ケンシ

かときはじめ

あさのまさひこ

■ART DIRECTOR

井村孝 (TARAPUKUデザイン)

■ART ASSOCIATES

内田和夫

金子 雄

■PHOTOGRAPHERS

STUDIO ENTANIYA

新井正広

藤野一宏

井口雄一

■3D MECHANIC DESIGNER

中尾篤加

■MODELERS

長谷川やすよし

松本 真

豊野利幸

堀 光彦

九尾華一

二宮啓樹

鈴木道夫

斎藤隆志

佐藤昌弘

牛久保孝一

橋本みゆき

杉田 真

赤羽一宏

百武俊彰

保山廣之

森ともひろ

高野 有

高橋信仁

伊藤忠之

あさのまさひこ

野子鎮博ト

伊藤昌弘

■MODELING SUPPORT

佐藤基樹 (MILENAM MODEL)

清水正介

■SPECIAL THANKS TO

(株)バンダイ

松本 浩

小野山真一

山崎 祥

原橋幸正

前本正雄

北治孝夫

大下 聡

杉田 真

(株)サンライズ

内田雄二

井上真一

飯本正夫

佐藤康生

井口貴史

月刊ニュータイプ編集部

千葉 隆(仲蔵君)

田中 正(AIマニアック)

松本孝人(豊洲川製作所)

■CD ASSOCIATE

(株)サンライズ

モデルグラフィックス スペシャル・エディション

「ガンダム・センチネル」 モデルグラフィックス編 ©サンライズ・動感エージェンシー

大塚 早雄(元白鳥 初版第一刷)

2002 200円(本体価格230円)

■発行所 小川 隆二 編集者 あさのまさひこ

■発行所 株式会社大石剛史

〒101 東京都千代田区神田錦町1丁目7番地 TEL:03-254-7051(代) FAX:03-254-7052

■企画・編集 株式会社アートボックス

〒102 東京都新宿区中町11番士クリーンマンジョン30 TEL:03-256-2761(代)

■印刷 大日本印刷株式会社

©2002株式会社大日本印刷・本誌記事写真等の著作権を認めます。

Published: Dai Nippon Kaisha Co., Ltd. No. 7, Ichome Kanda-Nishikicho Chiyodoku Tokyo Japan

Phone: 03-254-7051

Edited: ARTBOX Co., Ltd. Fuji Green Mansion 301 18 Nakamechi Shinjuku-ku Tokyo Japan

人類が、その増えすぎた人口を宇宙空間に浮かぶ人工の宇宙都市・スペース・コロニーに移住させるようになってから、既に中世紀、スペース・コロニーに寄生えた地球からの独立の気運は、地球圏征服の野望を抱く者達に利用され、抑圧を生み出した。「1年戦争」と呼ばれるその戦いは、この気運を温んだ形で経過する結果となり、5年の歳月が流れ去った。

……
時に宇宙世紀0085……

青い運の匂いがした。閑遠なこと無い本物の星だ。見てくればかりの静奥のビニール製人工芝ではなく、至極無しの本物だった。そして、その下には土が着る。茶色くもあり、黒くもある、あの土が着るのだ。そこは軍事施設の一画だった。その緑の延長の上に二人の男が置かれていた。どうやら地球連邦軍のモビルスーツパイロットらしい。

管理区画にはらんと呼ばれる巨大な人型の戦艦機軸—モビルスーツが二人を見下

ろすように立っていた。「本物の土と星だ。5年前でここまで復興したとは、大したものだ」頑固そうな拳をしたストール・マニングスは右手の頬で芝を手切ると、それを不機嫌な目を持つ顔の上にかざして、例にもなく僅らに震せている男の身体にバラ撒いた。

「う、んんっ……」顔にかかった芝を手で振り払うと、逆三角形の顔をした男は、舌ばった上体を大儀そうに起こした。

「済まん、済まん、トッシュ、起こしてしまったが」マニングスの手がトッシュ・クレイの腰をポンポンと叩く。それに合わせて、クレイのパイロット・スーツから芝がハラハラと落ち、茶色い髪が揺れた。「土と星かどうかだって？」クレイは矢張りじりじりマニングスに尋いた。いやにも面倒くさいといった風だ。

「本物を持ってきてても、所詮はここじゃあ、偽物だ。カンズメは本物の星にはならんよ」クレイはホリゾントの空を指さした。地平線が円を描き、彼方の町が人工園の向こう

に壁となっている。

宇宙の海に浮かぶ巨大な円盤、スペース・コロニー。そこで人類が生活を営むようになってから半世紀あまり、ここはサイド1と呼ばれる軍城である。「トッシュ、貴様はいつもそうだな。常に本物じゃあないか？ 気が済まないらしい。今度の配給も貴様らしいな」「本物のパイロットが美まる部隊だ。お前も志願すると思ったが」「戦場団が、俺には教官なんになる資格は無いさ」

マニングスは老尼に目をやった。「そうか、お前、まだ……」「自分の足じゃあ無いような感覚が抜けないのだ。どうもしっくり来ない、けれど、この作り物の足でもいつかは本物になる時が来るかも知れん」

それを聞いたクレイの顔が少し曇った。「心配するな、俺は貴様を恨んじゃあない」疑似有機部品とメカの身体、外見も戦艦も人間の足とは変わらないが、それはマニングスの物ではない。5年前の「1年戦争」の古い記憶が蘇った。「お前の右足のお蔭で俺は生きている。それ

だけは忘れんよ」

スペース・コロニーに対する俺の思いは、お前の右足に對しての思いと同じき、とクレイは心の中で付け加えた。しかし、マニングスには悪いが、偽物は決して本物にはならないと彼は思った。偽物には魂が無いのだから。

「ストール、軍には残るつもりだろう？」「ああ、これしか仕事は無いからな。デスクワークになるんだったら、排除するつもりだ。それも時間の問題かな。現役の星のパイロットにしちゃあトシだしな」マニングスは力無く笑った。「気が変わったら戦場団に志願しろよ、お前ならまだま乗れる」

その時、不意にクレイのパイロット・スーツの胸ポケットからカン高いベルの音がした。

「警告、シャトルの降参だ、お前の機内にはつき合っていたお蔭で、貴重な休息時間を失ってしまったぞ！」

クレイはやおら立ち上がり、苦笑しながらマニングスの肩をポンと一つ叩いた。「またな……」

クレイはマニングスを一人残して宇宙港

ガンダム・センチネル ~The Guys~ プロローグ

Special Edition
"GUNDAM WARS" SERIES (税別)

GUNDAM WARS "PROJECT Z" ¥980

GUNDAM WARS II "MISSION ZZ" ¥980



に上がるエレベーターへと立ち上がった。二人とも軽く手を上げただけの、何気ない別れだった。

よもやこの後、船体方に分かれようとは、背後の別れになろうとは夢想だになかった。

「ダダダダダッ」

戦闘機、「ワイバーン」のコクピットに衝突した銃撃の衝撃が響いた。リョウ・ルーツはコクピットの周囲360°に素早く視線を定らる。彼の顔のように黒い、無限の宇宙空間が広がっているだけだ。

「ルーツ訓練生、お前は撃墜された」
教官の声が、聞き流しりのマイクを通して伝わってきた。それと同時に、彼の眼前のディスプレイに「弾丸セヨ」の赤い文字が浮かぶ。

「この結果が、何處置したら分かるか？」
戦闘機の機用は先に敵を発見することだぞ。

ルーツ機の後方から来て右側に主立った戦艦機から、砲音が飛んだ。

「うっせーなァ、俺っからそうに……」

リョウ・ルーツは教官に告げられて、小声で悪態をついた。キャンピー船主に見えた教

官の落ちついた態度が、彼には小馬鹿にされたように思えたのだ。

「どうせ死にゃあしないんだよ。実験じゃ間違えんだから！」

リョウは「ワイバーン」のコントロール・スティックを、クンツと引くと機体を上昇させ、右にロールして教官機の後方に占位した。

大気圏外での機動であったが、戦闘機の機動訓練は大気圏内のそれに劣をとっている。

「バババババババァー」と、口真似で教官機に銃撃を浴びせかける。

「教官機、撃墜したからって油断しちゃあ、いけません。敵の耐弾性能が上で、撃墜されたフリでもしてたら、どうするんですか？」
一向に説得力の無い巨漢目をこねると、リョウの「ワイバーン」は教官機の直上を機体を擦れせんばかりに飛び過ぎて行った。

「馬鹿モーン、お前のような奴が……」

教官の言葉を最後まで聞くまでもなく、リョウは「ワイバーン」を地球の黄道面を基準に急降下させて、さっさと逃げ出した。

「俺は誰にも負けねえんだ！」

「大した自信のようだな。リョウ・ルーツ君」

機動訓練を終えたリョウは、基地司令に呼び出れを食らった。司令は虎狼りの椅子にドッカと腰を敷き、上目使いに、彼のいかにも暴力的な小悪党といった風の顔をジッと見た。

ここは月にある、連邦軍第1訓練基地である。

「良いか。どこの社会にも、ルールという物が有るのだ。軍隊という組織は、特にそのルールというもので動いているのだよ」

「はあ」と、答えてみたものの、そんなルールは大人の決めた、いや、地球人の決めた勝手な理屈の方が多いじゃないかと、辺境のスペース・コロニー、サイド7に賣ったこの20歳の少年には少なくともそう感じられた。

司令はオーク材のテーブルの上に、首領の束をポンと投げ、尚も続ける。
「ここ一年、連のせうするたう「戦果」がこれだ。上官反乱8件、傷害事件2件、命令違反9件、規律違反に到っては実に14件にも及んでおる。どこもかしこも人材不足のこんな時期でなければ、君はとっくに除隊処分だぞ、我々にとって厄介なことに、君はそれほど戦技の成績が悪いという程ではない。基地司令は薄くかりかかった灰色の顔に手をやった。

「何と買ったかな。そうそう、」拳に短し、タ

スクに長しだ。軍隊と軍官のはデューターで成り立っており、それを忘れる事だ。チームワークか、タツ……、開拓者のスペース・ノイドに、お前ら地球人は一体何をしてくれたのか？ 俺達に信じられるのは自分だけなんだ。NSの操縦技術さへ身に付ければ、こんな所、サッサとおさらばしてやるよ。

「お言葉ですが司令、司令、自分は、一人のパイロットとモビルスーツが戦局を左右した事例を知っております。自分もここまでのパイロットになる……」

司令はリョウの言葉を聴いて、「要するに、実力も無いにせよヒーローになりたいと言う奴だな。自信と功名心は結構だが、それだけでは戦争には生き残れん」

心の一端を覗かれた気がしたリョウはカッとした。

「誰じゃあ良いんだろ、勝ちゃあよ、他人様とよろしくやろうなんて、知った事かよ！」
反抗したリョウに、基地司令のピンタが飛んだ。バサバサの黒い髪が波打った。

「何すんだよ！」立ち直って身構えた彼の前に、基地司令は一連の養育を差し出した。「許さな。馬鹿な子ほど可愛いと言うが、俺は貴様の買った性根がとことん嫌い。何はともあれだ。配属先が決った。おめでとうと





OVER COVER PHOTOGRAPH

FRONT SIDE : VMsAWrs"S"GUNDAM System
 Design & 2D CORDINATE/Hajime KATOKI
 Modeler/Takayuki HAYAMA
 Hiroyuki ITOH
 3D CORDINATE/Masahiko ASANO
 REAR SIDE : TASK FORCE α'S MS TEAM
 "110th COMBAT COMPANY" PATCH
 ALL PHOTOGRAPH by STUDIO ENTANIYA

だけは言っておく」
「ヘー、」とリュウは司令の手から辞令を引
った。『「実践M5胸」?何だよ、これ?」
彼は初めて聞く、耳慣れぬ部隊だ。
「行け」と司令は司令室のドアを指さした。
リュウは配属先が砲撃部隊でないのに腹を
立てながら、影はがりの敬礼をすもと外へ
でた。「僕は戦争がやりたいんだ、本物の戦
争が」

リュウが出て行くと、司令は深い溜息を
をついた。
「何だ、あんな男が選ばれたのだ?お嬢方の
考えは分からん…」

北米大陸、カリフォルニア
連邦軍第1訓練基地

グッ、と剣先を突き込んだ時、ジョッシュ・
オフショアは確実な手こたえを感じた。そ
の通りに、3つのライトが点灯する。
「お見事、そう言う」と相手はスッと下がった。
フェンシングは、古代の剣術と書かれる
戦闘術をスポーツ化したものなのだという。
火事で無慈悲な剣先を惹き出す、殺人マ
シンの自動火器全盛の世の中において、
オフショアは剣術に大きな魅力を感じてい
た。昔と違う武器を通じて、互いの人間が戦
うばかりでなく、互いのパーソナリティ

が激突するのだ。これこそ本物の剣術では
ないか。

世の中には剣術だけで切り捨ててはいけ
ないものがあるのだ。と思った、それは何か
名状し難い感覚だった。それが「流れ」とい
う感情だということが、オフショアには分
からない。
「お嬢うござました」

昆虫のような白い服を脱ぎ、小脇に抱え
たオフショアは、相手に深々と御辞儀をし
た。顔から一筋の汗が流れ落ちる。
「さすがは秀才だな。又は二物を与えずと
言うが、お前の場合は別のような。さすがに我
々、凡庸な者とは違う。名門オフショア家の
血だな」

相手になっていたのは格技訓練教官だっ
た。「一段と腕を上げたようだぞ」

秀才、天才、良い子、オフショアは幼い
時からそんな大人達の賞賛に囲まれて育っ
てきた。彼が連邦軍を志願したのは、別にそ
うような環境に反抗しようと思ったわけでは
ない。連邦軍での軍務経験は、将来、政界
に入る場合の必要不可欠な「資格」であっ
たからだ。

連邦議会の議員である父親が教えたレ
ールの上を、連邦議会議員と言う名の若連
軍までスムーズに渡りぬの物に過ぎなかった。
そのレールを渡むことに、オフショアは生
まれてから即年、何の疑問も感じながっ

た。

今日の格技訓練教官のように、父親や家
族の問題を引き合いに出されても、興味と
感じることはない。大人達に囲まれている
時、そんな話を引き合いに出されるのはい
つも事の事であり、当り前の事だった。「そう
いうものなのだ」と言う感覚しか持ち合わ
せていないのだ。その意味では、オフショ
アは麻痺していた。
「また、お相手をお願いします」

オフショアは教官にそう言うと、ロッカ
ールームへ歩き出した。

ロッカールームは一見、清潔に見えるが、
そこには若者特有の臭気が充満していた。
エアコングが効いているとは言え、若者の発
する匂いは消えるものではない。汗と垢。
その他臭々の軌が作り出した。お世辞にも
芳しいとは言い難い臭気をかきながら、彼
は自分のロッカーの前で軍替えを始める。
そこへドヤと同知入隊の少年がやって
きて、彼の隣のロッカーで同じ様に慌ただ
しく軍替えを始めるがら言った。
「ジョッシュ、聞いたかよ?」
「何が?」

「明日、配属先の辞令が出るんだってよ」
「ああ、知っているよ」オフショアは制服の
袖に腕を通しながら答えた。

「何だよ、無動転な奴だな。まあ、お前の志願
先なら確実に受理されているだろうけどな」
少年は制服のズボンのベルトを引っ張り上
げて言う。「まあず、僕なんかと違って、良い

トコの出だからな。金持ちだし、親父さんの
力で何とかなるんだろ?」

オフショアはロッカーの小さな鏡を見て、
髪を整えながら少年のあからさまな言葉の
意味を冷静に考えていた。

少年は確か、どこかのスペースコロニー
の出身だった。それも、かなり社会レベルと
しては下の方の出だったと言う話を聞いた
ことがある。そういう人間のバイタリティー
とか、上昇志向は分からないこともない。

だが、それを自分より上の層にいる全て
の人間にぶつけるのでは無く、オフショ
アの権威、いやオフショア個人に当てつけ
るのとは違うと思った。

金持ちには金持ちの論理だってあるのだ。
それが分からないのはただのひがみ根性だ。
不意に押し黙ったオフショアに少年は、
ハッと気付いたように「氣に触ったか?」と
尋ねた。

「いや、良い。他人の言うことを素直に聞く、
決して怒りを表面に出してはならない、と
いう實でられ方をした彼には、そう答える
しか無かった。

「ジョッシュ、志願先はジャブローのデスク
かい?それとも」

「航海士だよ」

「エッ? お前、航海士って言ったら船の航
技教官の養成機関とは名ばかりの、バリバ
リの実地部隊だぜ! 軍の使の手配屋じゃ
ないか!分かってんのか?」

「悪いのか?」

「考案した方が良くないか?」だって、お前っ、ハハ、こりゃ面白いや! どういう心境の变化だい?」
「心理なんか変化していないよ、あそこに行った時に、変化が有るかも知れない、今はそれだけだよ」

翌日、オファショーに教導団配属の跡もが下された。

RYUU ROOTS(22)



「学生時代、イートン・ヒースロウ!」

演壇の脇に立った学生部長が、彼の名前を高々と叫び上げた。

ヒースロウは最新型の椅子から、首筋をピンと伸ばして立ち上がり、静かに演壇へ上る階段に向かった。

連邦軍高等士官学校開校以来の優秀生に出席者全員の目が集まる。ヒースロウは階段を一步一步、思いを込めて上がって行った。自分の同期で、半数以上がこの高等教育コースから脱落して行ったのだ。

高等士官学校は一般の士官学校とは異なり、連邦軍の幹部将校を育成する学校である。それだけに、教育課程について行けないものは、容赦無くふるい落とされる。もちろん、入校者は連邦軍士官として3年以上の勤務経験が無ければならない。

そんな狭き門をトップでクリアーしたヒースロウには、連邦軍の将星に向けての輝々たる未来が待ち受けていた。

ETON HEATHROW(34)



演壇上には高等士官学校の校長、ブライアン・エイノーの姿があった。「免役官」と呼ばれるこの人物は「1年戦争」終結の折、「ジオン公園」と名乗って地球連邦政府に攻撃を仕掛けたスペース・コロニー、サイド3に対し、随くまで無条件降伏を要求し、地球連邦政府高官達の悪逆によって逮捕されていた連邦軍艦隊を機動員して、徹底的にこれを撃つべし、と連邦議会に激言した超タカ頭の軍人として知られていた。

そう言われずとも、落ちくぼんだ目と鬚、キッと伸ばれた口元、太い眉、眉間の皺という、いかにも猛獣類を思わせる顔つきから、この人物の特質がにじみ出ている。彼が高等士官学校の校長に就任したのは、無論、「1年戦争」後、連邦政府が東部部隊から好戦派を一掃せんと画策した為であり、実質的な左遷であった。

それから、エイノーは好戦派という訳で、連邦政府下の軍人として当然の主張をした。結果、彼を知る者や、かつての部下達から、彼の東部部隊への送り込みを願った。結果、次第に笑わないうこの人物も今日、東部部隊の墓の前で顔を笑み浮かべた。

ヒースロウはエイノーの言葉を正果るが、タクリと直角に向き合えて喜べた。

TEX WEST(25)



「おめでとう、ヒースロウ少佐。あの新米の少尉がここまてになったとはな」

「あの新米の少尉」、ヒースロウが連邦軍の士官として初めて乗組動員に書いたのは、エイノーが隊長をしていた戦艦「ブルラン」だった。それだけに、エイノーとしても格別な思いが有ったに違いない。

「有難うございます、教官。これで私も自分の船を持てる様になります。」

笑みを浮かべた艦艇から修了証を手渡されたヒースロウは、自分の船が舞臺に石の柱になつていもの初めて気がついた。無理に笑おうとしたので彼の顔は歪んだようになつてしまった。それが、エイノーの顔を更にほころばせた。少々、寂しい思いをしながら演壇を下りたヒースロウだったが、すでに心は輝かしい未来に向いていた。そう、彼の将来を訪げるものは何もない筈だ

STOLE MANNINGS(36)



SHIN CRYPT(22)



搭載され、現在は連邦軍が駐留していた。「1年戦争」において、ジオンが喪失したMS技術は高価とも呼べるものであり、戦後5年経った現在も連邦軍の技術研究部隊が調査と研究を行っていた。

「第2戦隊、CSP (Combat Space Patrol = 戦闘宇宙哨戒隊) より増援、警戒指示を乞う」

何かが戦場周辺、戦うべき態勢がなくなった今、戦闘という言葉は空虚に感じられた。

コードはレーザー通信回路をスケール1 (近距離モード) に変更して基地からの指示を叩き、IMP C (Integrated Maneuver Propulsion Control = 統合機動推進制御) を遊離モードにセットする。このIMP Cは遊離、航行、空間航法、増援、歩行の五つの基本機動推進を自動的に制御するシステムである。だからパイロットは場合に応じてこのスイッチを切り替えるだけで、あとは機体が勝手に動いたり、姿勢を調整したりしてくれる。この様な制御系は連邦軍に一日の長がある。宇宙型コンピュータ技術のお蔭である。熟練パイロットの経験データを機体に学習させるだけで機体自身がそれを覚えて、より適応して行くのだ。簡単に「熟練パイロット量産システム」と言っても過言ではない。しかし、データに無い行動についてはパイロットが独自に対応して行かなければならない。又、データ通りの行動が不満な場合にもパイロット自身が調整して修正しなければならないのだ。それ故、パイロットの重要性は変わらないが、「やらなければならないこと」が遠かになくなったのは事実だ。

だが、新しいデータをこのシステムに供給する為にはやはり熟練パイロットが必要である。しかし、熟練MSパイロットたちは人間を脱落させる危険にちなんでこのシステムのことを「インプ」と呼んでいた。コード大尉もそんな人間の人である。「確認、第2戦隊、各機、E34よりの進入を許可する」

「パイロットは地球資源圏を基準としたベズンの軍機へと戻り込む。港口の同様の灯台のようなアプローチタワーからガイ

ド・レーザーが照射されるが、もちろん向側では見ることが出来ない。MSはこの目に見えない進入路にビタリと乗り、勝手に姿勢を制御しつつ港口に進入を始める。

——ローリング 000°

——ヨーイング 000°

——ピッチング 000°

彼等のディスプレイに目まぐるしく変動していた表示が全て0を指して止まった。脇に表示されていた赤い光が緑に変わる。シ



ュンシュ、とリパース・スラスターをふかしながら、機体は港口に近づくに連れて射撃速度を0にして行き、「お返り」の様な格好のまま、ハイザックはそろそろ両手をあげた。ガシッ、と港口の上部に吊られた制動ケーブルをMSの両手がつつかみ、そのまま速度を緩しながら港へズルズルと引っ張られて最終は止まった。

整備員達が飛び寄り、直ちに機体の冷却作業が始まる。コードは殆ど何もしていない。振り回ると制動ケーブルが引っ張られるのが見えた。2番機が遊離進入姿勢に入っている。

「冷め、早くせんか! 役がつかえとる」

コードは連れてノーマルスーツ・ヘルメットのマイクに形勢した。もちろん基地内生活の一般用波だ。

冷却作業のモトモタは昔と変わらな、と思う。MSの機体冷却は重要な問題だ、

やがて、コクピットパネルの表示盤が点く。ハッチオープンKのサインだ。プシュッと圧搾空気の音がしてハイザックの腕のハッチが抜く。その瞬間、外部の音が消えた。コクピット内は圧迫してありヘルメットにも外部音声を拾う装置は付いているが、外は開放状態の港だから真音なのである。

コードはコクピットから身も裸になり出す。ハッチの扉を開けて飛び出し、雷に浮かんだまま2階層目のキャット・ワーク(張り出した狭い通路)下へ下れて行く。キャット・ワークへ行く途中、向う側の技術の整備エリアに見えぬMSの姿があった。キャット・ワークに上ると、コードは整備員の一人を足早に絡ませ、ヘルメットを相手のそれにくっつけてMSの事を尋ねた、

「おい、向こうのMS、ありゃあ、また技術の連中がジオンの設計図から作ったツカワ?」

「一部はそうみたいですが、こっこの技術も入った新型らしいですよ」と、整備員は若干おびえながら答えた。

「アナハイムか?」

アナハイムとはアナハイム・エレクトロニクスのことである。「1年戦争」の際、ジオン軍のMSの大手製造メーカーだったジオック社が連邦に吸収されて成長した会社だ。今では最大手のMSメーカーとして知られている。ベズンで得られた旧ジオン軍のMS研究データは技術で評価された後、アナハイム社に送られるのが普通だ。

「いや、なんでも技術の連中がここで作ったらしいですよ、ジオンの次期主力MSのプランに技術が手を入れたものとかで、MSシリーズとか言っていましてだー」

「Xシリーズ」

コードはそのMSにXEXU-1(ゼクティン)と言う名が与えられていることなど知りもしなかった。新しいMSを見せると、またくなくなるがMSパイロットとしてのコードの顔だった。それはあたかも新しい車やバイクを目にしたカメラマンの若



のようだった。コードは整備員を乱暴に肩すくめてエロククに向かった。圧迫感にエンスを踏んで居住区に入る。ヘルメットを脱いだ。面下のハンドルに絡まり、ブリーフィング・ガムへしげら行く。反対側から背の高い男がやって来た。コードにはその人物がバート大佐であるのが分かる。ベズンの基地司令だ。コードは軽く敬礼して先を急ごうとしたが、大佐に呼び止られた。

「ブレイブ大尉、君に降参だ」とバート大佐は彼に敬礼を差し出した。それには新設される教導団への転属命令が書かれていた。「新設される教導団はベズンを基拠として駐留することになる。我々は一生に地球へ戻るよ。5年ぶりに妻子と暮らせる」バート大佐は技研の隊長も兼ねている人物だ。「では、調査は終了した訳ですか、おめでと

SIGMAN SHADE(21)



った、

ゴウッ、と連道ノズルから青白い炎を放いてハイザックと呼ばれる機体のMSが連年の期を切り抜いて行く。その機体に流れて2機、3機とハイザックが続く。「1年戦争」で活躍したジオン公団軍の汎用MS、ザクをベースとして新時代に適合するように再設計された機体だ。連邦軍のMSだが外見はザクに類似している為、奇異に感じ、

先頭のハイザックのコクピットに収まったブレイブ・コード大尉は右に機体をロールさせながらMSの頭と脚を映がして、虚空に浮かぶ巨大な岩塊を目指す。

CHING YUNG(30)



小惑星ベズン。かつてジオン公団軍の秘密研究所が設置されていた小惑星基地である。しかし「1年戦争」終結時に地球連邦軍に

うございませ。しかし、何ですな。自分は
まだこれから何年何もないこの辺の場
面に面詰にされる訳ですか。これじゃあ、一
生、大性により所帯を持ってそうにはあり
ませんや」

ベズンにも娯楽施設などは有るが、地球
や月面、コロニーなどの大都市に比べると
何もないに等しい。増して女が少なく無い。
W.I.V.E.S(婦人権保障隊)を使っていたのは
戦時中の話だ。今ではその数も大幅に削
減され、辺境の駐屯部隊や支那部隊にはダ
スタワークの女性すら配備されていない。
女は子孫を生み、育てねばならない。それは
人間の真実だ。多数の人間を失った戦後の
社会では当然の事であった。それは今も昔
も変わらない。

「ハハ、まあ、そうくるな。我々は敵国軍
の無罪にささやかながら軍土産をさせても
らったよ。新MSの事」
「Xシリーズ、でありますか?」
「平気だな」

まあ、新しいオモチャを与えてくれるら
うも少しは我慢してやるか、とコッドは思
った。しばらくの辛抱だ。本当にしばらくの
……。

「ドクター・チャール。『チェシャ猫』の選定
は関係各位の協力と報酬に終了しました」

中年の技師は彼らを歩く若老の技師にそ
う言った。二人の男は様々なMSの立ち並
ぶエリアを機動連隊へ向けて歩いていく。
ネバダの狭い日影にハーブミラーのサン
グラスがキラリと光る。

「まさか、ミズ・ルーツの御子息が置られよ
うとはな。A.L.I.C.Eの因縁かな……」

チャールと呼ばれた判老の技師の言葉に
機動連隊で死んだ女性技師の姿が浮かんだ。
現在でも原因不明の機動連隊事故が起きた現場
で、彼女はまるで我が子かどうかのように
に『システム』に置いてかき捨てて死んでいた
のだ。ある意味で『システム』は辺境のスペ
ースコロニーから研究のために地球へ強
制的に赴かせられた彼女の子供だったし、
彼女の一部分だと言っても過言ではない。

JOSE OFFSHORE(22)



その『システム』は連邦軍の新機動力実用化計
画の一端として、無くてはならない位置を
占めていたのだ。彼女は家庭を抜け出して
『システム』の教育に心を注いできたのだ。

その『システム』とは自分で物を考える機
能である。「半戦時」で多数の人的資源を失
った連邦軍は、訓練したパイロットの不足
を埋めるべく、I.M.P.Cシステムの延長上
にあるシステムの導入を計画した。Advanced
Logistic & Inconsequence Coping
Equipment、簡文字をとってA.L.I.C.Eと呼
ばれた食量型理論・歩調理論装置はMS
の完全自動化を可能にする。この装置は、
従来の学際型コンピュータを駆使して運
転することにより、装置や機動を全て自分
の判断で行なわせることが出来るようにな
るのだ。そうすれば無人MSによる部隊が
編成できることになり、人員の削減が図れ
るのだ。A.L.I.C.Eを『人間』の論理に適合
したものにすれば、最初に選が物を
教えてやらねばならない。その基礎教育を
担当したのは彼女であった。この作業は何
も知らない幼児に対する教育に似ている。
人間の場合でも幼児教育の大部分は母親を必
要とする。人間による教育が真に必要とされ
るのは思春期を向かえた頃だ。それゆえ、
女性が必要である。A.L.I.C.Eは機動用
の人工知能として教育される。基礎教育を
終えたA.L.I.C.Eは人間で育てば思春期を
向かえる頃だった。そう、A.L.I.C.Eには父
親が必要だったのだ。ただ、彼は単なる父親
であってはいけない。A.L.I.C.Eの恋人で
あり、兄であり、弟であり、不条理な存在で
なければいけないのだ。つまり、「ありがた
な、通り一遍の男では無く常識では判断で
きない危険な男でなければならない。簡
単に育ててしまえばA.L.I.C.Eは彼の行動
や思考を理解して助言を与えてくれるよう
な。男のわがままが理解できる『良い女』に
なれねばいけないのだ。そうでなければ、彼
女は男の言うがままになってしまう淫女か
、自分の言うことだけを主張するわがま
な女に育ってしまう。A.L.I.C.Eに思春
期を与える不条理な男はニヤニヤ笑いで
居る顔をして消えて行く、ある小説に登場す

FAST SIDE(28)



る架空の生物になぞらえて『チェシャ猫』と
いうコードネームで呼ばれた。初恋の男と
は異なっては給れないものだ。A.L.I.C.E
は最初から訓練パイロットのデータと結果
を裏書きされているのだから。

「良い女」に育てた上で、訓練パイロット
による戦闘経験データを投入し、A.L.I.C.E
は最終的に、ワルキューレ(北陸神話の戦
いの女神、戦士の魂をワルハラ空間へ導
くと言われる)となる予定であった。ところが
A.L.I.C.Eが完成し、無人兵器が登場す
ると大量の人員削減が行なわれ、幾つかの
新兵を持つ政府軍官や軍の高官には甚だ面
白くない事態となる。A.L.I.C.Eには連邦
政府への忠誠には有るが個人への忠誠心は
無い。人員削減の結果、軍隊を自身の政治力
の裏付けとしている連邦は一気にその力を
失いかねないのだ。そのため、この計画には
様々な妨害工作が行なわれていた。機動軍
事故も彼らに仕組まれたのだと思われるが、
検証が無いために原因不明として処理され
ているのだ。それにしても、彼らは再度の
流血を使っても決して尻尾をつかませない。

今、その不条理な男たちが過期軍で行
なわれたメンタル(精神)テストによって
選抜され、ここに集められたのだ。

格納庫の前に集められた連中は、チャール

ハナタ SAOTOME(32)



には暴走隊の軍まじりにしか見えなかった。
人間は1人。教育官が居るにも拘らず、列
の端の方では早くもケガが起きている。

「やめな、クズども!」

教育官はケガを起している2人の青年
の間に割って入り、ブン殴った。
「貴様の名は?」

殴られて血が出た口の端を右手の甲で拭
いながら、若い男の青年は反抗的な口調で
答えた。

「リョウ・ルーツ」

「シン・クリプト」と、もう一人が言った。
「フン、良いか。ここは貴様らの編成部隊や
訓練所とは訳が違う。ここは精神病院であ
り監獄所だ。『暴走MS隊』と聞いて新モ
デルスーツの採用評価部隊だとも思ったサ
ッドサック(のろま兵隊の意味)ともい
えらうが、教えておいてやる。MSはモビ

ルスーツの範疇じゃない。Mad Sanatorium(マ
ッドサナトリウム=気違い治療所)の略だ。
軍には貴様らに無駄金を使う気は無いから
せりなりに乗じてはもらうがな。まあ、体の
良い人体実験のモデルだと思え……」

チャールは笑った。がっかりした。こんなヤ
クザの予備軍みたいな連中に彼女を任せて
こんな人間だと信じてはならなかった。幼少
に母親がいなかったからだろうか?そう言

KAISER AENOCHE



えば父親は「半戦時」で死んだという話を
聞いた事がある。連邦そのものを憎んで育
った可能性も否定できない。彼にしてみれば
連邦は全てを奪い取ったのだから。

軍官はおもひながら。

「ルーツ、クリプト! 貴様らは残虐を乱し
た。軍人は規律を守らねばならないものだ。
上官が死ねと言えは死ぬ。重へと言えは重
ふんだ。よって貴様らには3日間の重責金入
りを命じる!」

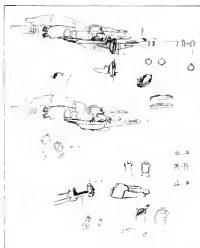
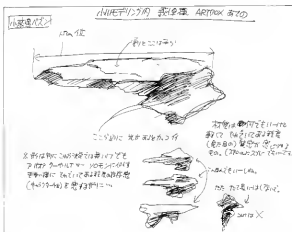
2人もがいて逃げようとしたが軍官に
呼ばれた重責金に罰金押さえられて連
行された。もちろん軍官に罵声浴びせる
のは死んでいない。

「死ったナンカ野郎どもはおとなしく監
獄(兵隊の意味)へ入れ。1時間後にアホな貴
様らにも分るように任務の説明会を開い
てやる。解散!」

A.L.I.C.Eの前途は多難なものとなりそ
うだった。それから2年……

KAISER PINEFIELD(63)

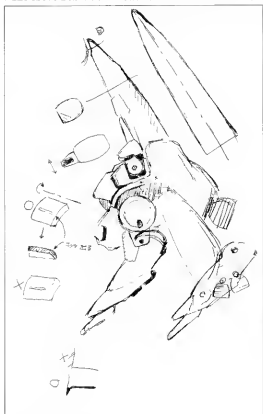




▲当然、こんなモノにでさえ価値は存在する。コトバでその情報の全てを伝える事は不可能だからと云え、こんなアバウトな設定でも無難を通り抜け立った訳だ。

▲Zのビルのスマートガン装備計画は、完全にこの様なモテラー系図案の後にランチャー・ナイフされた。見たの通り、この図案のZのビルは(暫くして)1/10モデルのあの図面である。

▼同じくガサの側面図。どちらかと云うと、側面図よりも、左ははユニットの動機収束型に注視してほしい。この様に、デザイナーの感の中では「形」は完成し切っている。



体物となってしまう(もっとも、その割合は半ばもよるのだが)。

つまり、2D→3Dへのトランスレーションには、漫人な量の情報を付加してやらねばならぬのだ。その情報をモテラーが「生み出せる」かどうかは、先に触れた通り、音質が好悪論が問題になって来る。だから、そのノクターはクリエイター(デザイナー)が半ば、より「正解」の近距離に近づく。表現された立体的物は、デザイン画の3D化、と言うよりは、デザイナーの3Dイラストレーションを削り上げるプロセスに、モテラーが必要視されることになるのだが、より近づくかもしれない。それを一歩制度化して送る、これがセンチネルと言うところの「ディレクター」の役割である。センチネル・ワークスの信頼がある。それ故モテラーに問われる部分は減る事になるが、逆を言えば素養が減った分、その削られた部分が汎用化した為、よりデザイン性の高いモデル化が成立すると言う訳である。

実際、これだけ部分を限定したところで、モテラーには、切る・貼る・透

る・削る等の工芸技術力、デザイン画を100%解釈し、ディフォルメーションを加えての表現能力が問われるのだから、役割分担が明確化した分「責任」の両方も明確化した事になる。結果、3Dとしての情報量が完成品に不足してたり、ディフォルメーション(注：ここでは、情報の取捨選択)を指す。SDガンダム等のコトではなく、)に表現力が感じられなければ、それは完全にモテラー・パートの「責任」。

■「共通語」の確立とその意義

それは実際のシステム・プロセスを、順を追ってトレースして行ってみよう。まずは、デザイナー、ディレクター、モテラー三者間の、ディスカッションから入る。これから「作る」とする物に対して、意志統一を計る為のディスカッションである。ここで確立し合わなくてはならぬのが、お互いの価値感や認識感の境目、という点。

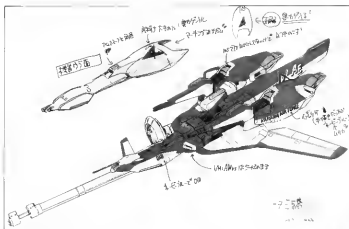
例えば、同じリングを3人が見た時、2人は「ツルツルだ」と思ったとする。しかし1人は、もしかしたら「リザララだ(注)」と思うかもしれない。だけの設定はあるだろう(この例で言えば「赤い」とか、それこそ10人10色、お互いの「共通語」を見つけ出さなければ、実質的な意思の統一は取れない)。しかし「正解」が存在しようとも、スケール・モデルの様に共通する物の資料と言ひびきになって、純粋な縮尺模型を作っていく訳ではない。それが集約の産物である以上、各々の持つべき経験値(知識)内で物を判断する訳なのだから、「共通語」が見つからない限り、各々の価値感の統一が取れない。

それ故、ディスカッション時には、キャラクター・シーンの枠内での単語は、ほぼ役に立たない。「ガンダムMK II的な」などという会話は、実作業に入ると1秒に無意味で役に立たないモノかというの、細く判る。結局、例えば「このピンは、モテラたきゲーム」の穴とモテラの関係した

に、そのワウ戦からモテラが出た来る訳だから、だからピンの周囲には微妙にスキマが出来る訳(笑)。趣、皆(？)的な部分での確認作業が多。

■縮尺模型としての演出

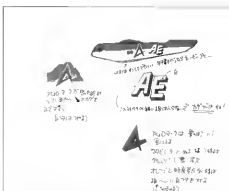
1/10製作が始まると、まずある程度作品が「立つ」まで、モテラーに先行してもらう。ここで重要な事は、各パーツの精度や寸法よりも、まずは組み上げた時の「バランス」が最重要だという事。どうしてもこの部分は、(キャラクター・モテラー特有の認識力の甘さも手伝って)各ユニット同士の干涉が認められるケースが、その人部分を占める。特に、キャラクター・モテラー言うところの両面、とは、スケール・モテラー言うところの両面、と全く違うモノだと言う認識がほしい。これは、もちろん一長一短なのだが、キャラクター・モテラーの精度に対する認識力は、スケール・モテラーのそれに比べて10分の1以下と断言しても良い。0.5mmの誤差、というのは、キャラクター・モテラーには大抵切り捨て(？)に合っている訳だが、この誤差が各ユ



▲Zentarusアムロ機のカラーリング指定。実は、これはM1モード機と向いにデザインされたモノ。つまり、こういったW面モットを踏まえた上でカラーリングが、「リアル」感を統一させていく。



▲次回同新キャラクター「ファイバーン」の最終指定。コース・フェリス・スプリノータと、コア・ファイター時々の機体のブルーとの、ミス・マノン等を描いた機。



▲同Zentarusアムロ機の、テール・スタビライザー・スター・スター指定。このステラは、米海軍機に指定されている。ワサのカラー・チップ。これを参考にモデラーが色を調べる。

▼同ファイバーンの、アーリー・カラーリング機。機体のブルーをより自然に見せるために、F-104X1機の色が考えられたが、逆にトンビヤンやマツマライ海にNG。ある程度、のうかがい、機体も半減してしまふ。



▲「スラム」のグラフィック・デザイン。この作品のデザイン。

ユニットが存在した場合、各ユニットごとの点差×ユニット数から計算出来る全体の点差は、実に恐ろしく(ノ)数値となる。何と言っても、リアルスケールは(1:144と限定すれば)144倍の点差なのだから。(300倍点差が付けば実際は4500の点差になるが)

もっとも、これは前述の通り一段一知であり、スケール・モデラーは「何面通りある事」が目的化して行く面もあり、キャラクター・モデラーの様に臨機応変に「何面百面を変えてしまふ」(ノ)という資質を持ち付けたらなかつた事も多いが。

例にしても、バラバラのまま各ユニットの1作を続け、最後に組み上げた時にパズルが問題が無ければ、それはかなりの天才か。もしくはビジュアル・ブックのどちらか、だと思ってい

た。その「直った」作品を見つ、最初のディスカッションで実は未解決だった箇所を確認したり、又、3D化修正してしまうとを繰り返して行く。純粋に模型として不正確な箇所をチェックし、ディスカッション(チェック)

→リテイク修正の繰り返しが続く。これを少なくとも3~4回、多い時は10数回(ノ)繰り返す。「正解」に近ずけて行く。この段階で生じる絶対的な商榷不足に対しては、かど氏が指定面を描きとるし、表現方法としての商榷は、ディレクターである私が描きとる。スケールが多量に(因みに、この期間用紙のソディ・アックや、503モディ、ストライカーは、1つの作品が完成までに20枚近くの商榷が、そして同等の表現指定面=モデリング稿、が描きとられて行くノ)

先程のキャラクター・モデラーの精度に対する認識力に比べて不足すると、これはスケール・エフェクトに対する認識の甘さ、という事にもなると思う。まず、例を挙げた方がわかり易いと思う。1:72と1:144、同機種の飛行機のモデルがあったとしよう。この時、これを「純粋な縮尺模型」として輸出するならば、1:144のモデルのスケールは、1:72のモデルの「倍」縮小ではなくは1/2倍の大きさである。1:72の翼を折ってさつた時「縮みッッ」と思う程度サイズアップであつた。1:144

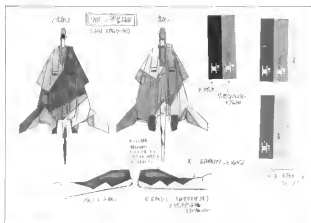
なら当然折先がスリットと切れて行く苦(ノ)である。もっと厳密に言えば、1:144は遠近感のボカシにしても、1:72より倍縮小は1/2倍は、もちろん、こんな事は現実には不可能な訳だから、それをわかつた上で「あえて縮小」(これを「約束事」と呼ぶ)なら、商榷は無い。と言うか、その「約束事」の集合体で縮尺模型は成立して行くと云ってしまふ。例えば、1:144の飛行機には「あえて」スジボリを入れな、と言うボリターのスケール・モデラーも居るし、1:20の自動車には「あえて」スジボリをしな、というのを「約束事」にして居る人も居る。キャラクター・モデラーは、どうにもこの「約束事」においての一瞥が不足して行ける様だ。ひどいケースになると、1:60と1:220のガンダムで、同じ工作をしよう。同じペーパー・エッジを落とす、同じ厚さのプラ板でアンテナを作り、しまには同じスケールのデカールを貼ってしまふ(ノ)という暴挙(笑)に出ても、それを不点と思わな。それどころか、それを指摘された時に、冒頭に書いた「キャラクター・モ

デルに「正解」は無い(ノ)というのを振りかざしてしまう(笑)という、さういった「あやふや」な行為に気が付かない、妙に厚い新しむジャンル、を作りだしてしまふ。

さういった、模型製作の上での「あやふや」な点を、センチネルでは一瞥のある「約束事」にならな、(あやふや)を0にしていくという作業を行なっている。それが「中間チェック」の内容であり、それが遠隔である。(その他、立体表現の方法論は、このページの後の各モデルの製作記事、及びキャラクター・デザインにちびらばであるので、こちらも必ず参照して頂きたい。)

■カラーリングの可能性と方向性

そして、最終チェック時に、カラーリング打ち合わせも兼ねるケースが多い。附としてキャラクター・モデルは(特にフルスクラッチ・ビルド作品では)、立体化する事のめがけ的化し、そこで模型表現が冴つた。と考へてしまふ人が多い。しかし、模型表現を決定付けるファクターの内、塗装、及びウェザリング(汚し塗装)等を含む上



カコハム・ブルーは、'88年暮頃から急激に流行り出し、ク・カラー。このE-X-Gガンダムの右側のロゴ・タイプにも、センチネル的なデザインと見える。加えて、その「向斜」に突出する、メカニク機軸との共立が、コアである。



▲セブチネル・スタッフ一同による、
究極のリアル・ガンダムが、ある場
ではコレ。現実味を感じさせるディ
ーリング、“ガンダム”を突き詰めた
バリエーション。そして色とりどりの

感度ミス。マシな感覚を習ったカラーリング品口コ。タイプ。(モデルグ
ラフィックス同年2月号掲載) | 10
スケール・レガンドム。製作 丸藤等
ー

げが占める割合は、実は50%近くを占めていたと思ってた。センチネルでは、ここから先の部分が、¹もうひとつの領域、²として考えられた。

カラーリングは極めてトータル・コーディネート性の高い物であり、ケースによっては塗料の割合比まで、明確に示される。

まず、カラー・コーディネイトのコンセプトから考える(以下)。

素材（木材、フカクラ）という
 と、人気が飯炊きの料理の配合による、
 湯汁が吸われるのが悩点だとする、この
 悩点を解決に貢献できるケースもある。
 例「リアル種」というと、どうしてそ
 れ以前にあるミラタリー・カラーに、
 単にそのままだと変えようとする人が多
 い。この時、何かに似るという利便性の
 コピーでなく、何かにそうだった要素
 を少しに追加するか。たとえば、ロービ
 ンとディズレーに付く、チャール・リ
 ーサードにしちては無く、MSなりの
 ポイントを、しっかりと残す（と言
 う、加える）事がよくある。色付けし
 て、置くはずなのに、端々だけ別の、端
 々には必ずしも濃く、なだけある。あと

テール・リターやリバーリング、ストライプ等は、「マクシオンボル・ロイタイズ」等のデザイン書などにも採用する事によって、1未来的な兵器を演出している。広義世界観のグラフィック・デザインをファクターとして加え込める事によって、他の作品との「差別化」を計った点がある。この広義系カラー・デザイン系ロイ・タイズの組み合わせの結果は予想以上に効果的であり、見る者が感情的に「不思議」な感じを持つことでくれば済む。これらを用いて、描き込まれ尽くしたガンダム世界との「カラーリング」を、集中させて加えたいと感じておられるか？

実作業ポイントとしては、まず原料の分析から入った。先の通り、調合済みのプラカラーと、一から好みの色を調合していくのは、実は大変困難な事である。例えばブルーだけを例にとっても、黄色系を調合を含む物や、赤系の原料を含む物があり、多色混合の場合、思ってもかたけな所どころこの黄顔料などが下等して色事になる。プラカラーが干涉して来る事には解明のだから、使用順位の計り基本色や、ピンから用

してそのまま使っても半つはくねり色
は、すべてデータをとっておく。これ
により、かなり色調合において幅が出
て来る筈である。染料は、見た目の濃さ
で調合するモノではなく、顔料を見極
めて調合するモノ。当り前のよう
だが、ひどく疎かにされて来た事だ。

カラーリング・デザイン及び指定は人紙の場合私が行ない、設定用トピーにマーカーでパターンを着色し、その紙に精密な割合比、又はカラーチップを貼って指定を出している。

■上手な“ウソ”のつきかた

最終仕上げ（デカール貼り・ウェザリング）は、他の2冊と違い作者本人が筆を揮う。ほとんどの作品に貼られたデカールは、1:72か 1:48（の）の現用航空機のだが、ハッキリ言って貼る方は「メチャクチャ」でゴリ、英文字と貼り付け箇所は大抵シグロしてない（笑）。この点も、「戦史」のひとつであり、「らしさ」を感じさせれば、特にこだわりは持たない。もっとも、貼る付ける際に、どういった用途のステッカーかを確認して貼らなければならない

当然で、ハレるように貼るのは単にハスカイシだけだ。(よく、イジエクシオン・シートやエアー・インテイク等、100人中100人が知って口そうなモノをドーンとシールド等に貼ってしまう人が居るが、そう口った事を罰す。)

■そして、次頁から…

一側のモデルを製作する手廻し一氣に数個に服れ上り、作りずらうに「シリヤ企業」とし「ガムタン・センネル」を例にしたずさんな各々が、「自事」としてスタンスをしっかりと心得なうとして、身も心もハード(力)な企業者となつてしまふ。オリジナルな企業者に関しては、特に読者側の視点が必要以上に頼しなくという事実も踏まえてのシリヤ企業は、もはや「異質」と言えるまでの高次元化を企てた。

この本に掲載された事例のそのほとんどが、そうだった“システム”の産物なのである。

キャラクター・モデルの“正解”、その部分的なモノでも、少しは寄与気としておわかりいただけたら幸甚、と曰ったカンジである。(1989.8.8)

ELEVATING ARC

REAR PLATFORM

RECOIL CYLINDER

BREACK BLOCK

MSA-0011(Bst)

"PLAN 303E"

DEEP STRIKER

MODELER/Masahiro ISE
DESIGNER/Hajime KATOKI
DIRECTOR/Masahiko ASANO

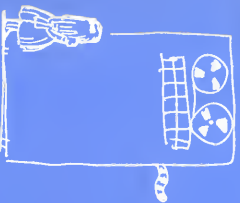
CONFORMABLE PROCK

MAIN NOZZLE VECTOR PLATE

PROPELLANT TANK

ユニットと機体部を再構築し、加えてモーターの二重化として「どう考えてもどこにも両用パーツが見えない」というシロモノに完成していった事だった。

イフストレーション組出（昭和12月号）から半年を費して完成した303Eは、細かに機体のブランクリインジェクション・キットを手に持つが、それ以外のユニットと作業量が全体の1割以上を占めた。作業量に比べて圧が低下した部分機は細く、機体部を組む。組出モーターであるセンチネル・ワークス・モーター・組出・伊勢屋弘成は、それを完璧に3D化した。まさに、センチネル・ワークス・組出の機体、と評える3Dガンダムである。



MODEL GRAPHIX SPECIAL EDITION "GUNDAM WARS III"

THE BATTLE OF "REAL GUNDAM"

GUNDAM SENTINEL



MODEL GRAPH
SPECIAL EDITION
GUN AND
SHELVES
オウゴン
大田本舗

Model Graphix Special

"GUNDAM SIII"

GUNDAM SENTINEL

THE BATTLE OF THE "GUNDAM"

ガンダム・センチネル

ILLUSTRATION

MANU





ModelGraphix Special Edition "GUNDAM WARS III"

GUNDAM SENTINEL

THE BATTLE OF "REAL GUNDAM"

3D PHOTO STORY, CHARACTERS,
WORKS, MODELING, DESIGNER'S GRAPHICS SERIES,
HIS "GIRL" COLLECTION, SCENE OF SENTINEL,
and so on.

MODEL GRAPHIX
SPECIAL EDITION

GUINNESS

オニタイル
オニタイル

大日本絵画